

你的传奇开始了！
星球大战——旧共和国



从“零轨”到“碧轨”
Falcom的三板斧

12月中
本期零售价
￥10

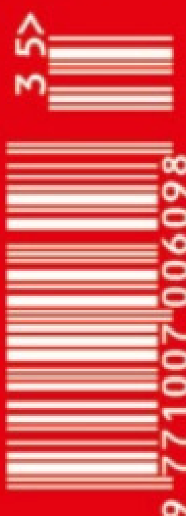
Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第388期

大众软件®

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。






ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

暴雪娱乐，影响游戏20年

桌面游戏：2011年Essen桌游展特别报道

在线争锋：无等级游戏的前世今生/Gstar盛宴
前线地带：星球大战——旧共和国/刺客信条——启示录/喋血街头Ⅲ/艾米/魔幻三杰2/横行霸道Ⅴ
评游析道：一个兄贵的乏味战争/兽人必须死！/Falcom的三板斧/化身邮差/曾有一场离子风暴
软硬评析：苹果第三方外设新品/重新发明恒温器
TOPTEN：十大"一夜回到解放前"



本期攻城略地
杀出重围——人类革命

封神　回合网游换代之选

搜索

玉虚大弟子　马天宇

封神

新回合 玩大的

火爆公测中

编辑强力推荐网游

五人同乘大飞行 · 10v30大战斗 · 万人瞩目大婚礼 · 1380㎡大庭院

注册即送价值888元限量版珍稀飞行器



擎天柱网络开山力作　　官方网站：fs.175game.com

神魔大陆 搜索
官网地址：shenmo.wanmei.com
主题曲《神魔·不信邪》MV中
霍华德/雅各布扮演者——任贤齐
神魔大陆
暮光之城
shenmo.wanmei.com
2011年金翎奖 最佳3D网络游戏
任贤齐鼎力加盟
3D飞行空战 破晓来袭
神魔分支技能 强势来袭 新主城 新玩法 新地图 火爆登陆
任贤齐同名新专辑《神魔·不信邪》即将发售
完美世界 PERFECT WORLD
www.wanmei.com





GAME SPECIAL P14

专题企划

暴雪嘉年华与暴雪20周年

我们可以看到试图将新老玩家一网打尽的《魔兽世界——熊猫人之谜》；继续坚定行走在电竞道路上的《星际争霸Ⅱ——虫群之心》；还有千呼万唤始出来，经典到无需多言的《暗黑破坏神Ⅲ》。暴雪甚至还试图从已被DotA、LoL等瓜分的MOBA类游戏市场分一杯羹。

BATTLE ONLINE P56

在线争锋

无等级游戏的前世今生

“无等级游戏”这个概念并非独创，早在2001年时就已经随《金庸群侠传Online》的推出而广为人知，而在这10年之中，缘何“无等级游戏”叫好不叫座？它们又是如何在游戏丛林之中得到缓慢发展的呢？想要回答这个问题，就必须要重新审视这类游戏的10年轮回路。

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美世界

@多益网络

@搜狐畅游

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家

MM一下 生活变鲜活

MM是中国移动为你推出的移动应用商场（Mobile Market），这里的软件无所不包，从财经新闻到吃喝玩乐，适用你生活的方方面面，游戏、音乐、阅读、视频、理财、出行、词典、主题壁纸…总有你喜欢的。有事没事，MM一下

MM三大优势
轻松的MM：手机登录下载流量费全免
免费的MM：每天有N多免费软件上架
开放的MM：几乎适配所有的手机型号



MM一下：1. 发送“MM”到10658800免流量费
下载“MM”手机客户端（短信发送费0.1元/条）
2. 登录 www.10086.cn

移动改变生活
www.10086.CN
热线 短信 10086





GAME PREVIEW P84

前线地带

横行霸道V

为什么我会搬来这里？我是因为天气。也许是……嗯，我不知道……那东西，那种魔力，你在电影中常看到的。我想还是"退休"吧，从我之前做的事情里"退休"，你懂的，从那些事，一系列的工作……然后成为一个好人，一个顾家的男人。

REVIEWS P140

评游析道

曾有一场离子风暴

在最近两个月的中旬刊里，我们描写了多位在游戏业叱咤风云的元老的近况。现在，我们要回溯到他们的早年岁月了，他们中的很多人来自id Software，他们曾掀起了一场离子风暴。今年8月，随着《杀出重围——人类革命》在全球发售，人们不禁想起系列最初的时光。

中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家

敩

[xiào]

敩字都不认识？
没文化、真可怕！才高八斗也有阴沟里翻船的时候，随时用手机看看书，做个货真价实的敩人！



AD-D-000-083

享读好书MM一下：

1.发送“MM”到10658800免流量费下载“MM”手机客户端
（短信发送费0.1元／条）
2.登录www.10086.cn

MM三大优势

轻松的MM：手机登录下载流量费全免
免费的MM：每天有N多免费软件上架
开放的MM：几乎适配所有的手机型号



移动应用商场
Mobile Market

移动改变生活

www.10086.CN
热线 短信 10086

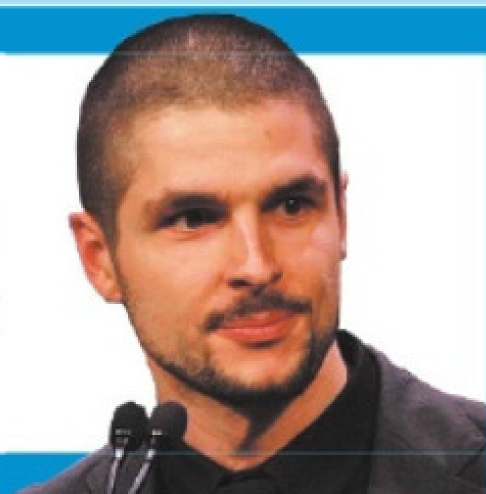


“对于玩家来说，Steam与Origin这种方式就足够了。”

——来自DICE的首席架构师Johan Anderson近日声称，从个人角度来说，他早就厌倦了那种传统零售光盘的游戏贩卖渠道，并认为这是家用机游戏的未来。当然，他真正想说的应该是：有Origin就足够了。

“通过货车将游戏光盘运往各地是一件效率非常低的事情。”

——Playdead（曾开发过《地狱边境》）的老板Dino Patti对媒体表示，零售游戏的模式早已被打破。联想到最近的一次调查显示，到2015年数字版游戏将全面超越实体版，家用机的这一天也将到来了么？



“我们并没有将游戏光盘的任何内容都视为产品，光盘只是另一个货到付款的装置。”

——将DLC包含在游戏光盘里，再由玩家另付费进行解锁已经早有先例，也是DLC最为人诟病的一点。这次同样的事情发生在《战争机器3》上，针对这个1.42MB的“DLC”，Epic Games倒显得很坦诚。



“没有任何单位，任何导演，任何人会提出这么过分的要求。”

——游戏改编电影一直是一项棘手的工作。比如育碧认为电影《波斯王子——时之沙》没有达到预期品质，是因为自己监督不力，因此他们希望能面面俱到地掌控《刺客信条》电影版的一切工作，但好莱坞从业人员们明显觉得育碧的要求太过分了。

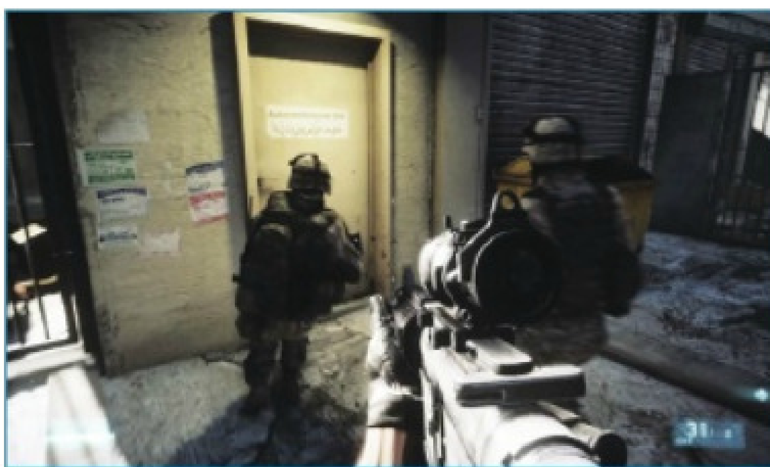


“我们只不过在这些游戏中尝试了完全不同的恐怖而已。”

——有人从《生化危机4》开始就对这个系列的所有正统续作嗤之以鼻，认为他们已经失去了恐怖游戏的气氛而变成一款纯粹的打僵尸动作游戏。现在Capcom急着出来辩解，是不是表明了6代的发展方向呢？

“单人剧情在游戏中仅仅起到了一个‘训练关’的作用。”

——在《战地3》正式发售前，很多人嘲笑“现代战争”系列只会堆砌脚本，结果后来发现《战地3》连堆脚本都做不好。针对这个蹩脚的单机部分，DICE做出了如此解释，并强调“多人游戏才是吸引玩家奋战的地方”。现在来看，没有这个“训练关”，这款游戏的评价兴许会更高一点。



“不，游戏不算是艺术，而且我认为游戏也从来没有试图被称为一种艺术形式。”

——英国伦敦当代艺术学会的前任理事Ekow Eshun在一档电视节目中表示，游戏目前还不能够被称为艺术，只能作为一项有意义的娱乐形式。当然，这番言论肯定会让无数“第九艺术爱好者”不满，但我们的游戏在涉足艺术和内涵之前，能把游戏性先整好不?



“《超级马里奥》啊……小时候会玩的游戏……”

——前不久索尼中国台湾省代言人杨丞琳出席了PS Vita发布会，面对记者的提问，她竟然说喜欢玩任天堂的游戏，还好反应够快，立刻补充了“小时候”，又解释说现在更喜欢大型游戏。但此时索尼高层早已后悔万分了吧。



中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家

犟



[jiàng]

一个合格的**犟筋肉人**,
比**OUT MAN**会打**小怪兽**;比走召人
会**凌波微步!**用手机软件帮你做运动,
练的就是**犟!**
手机运动类软件,就在 mm

AD-D-000-082

运动健身mm一下:

1.发送"MM"到10658800免流量费下载"MM"手机客户端
（短信发送费0.1元/条）
2.登录www.10086.cn

MM三大优势

轻松的MM:手机登录下载流量费全免
免费的MM:每天有N多免费软件上架
开放的MM:几乎适配所有的手机型号



移动应用商场
Mobile Market

移动改变生活

www.10086.CN 热线 短信 10086


《英雄联盟》的炮塔确保开始的优势不会对战局造成太大影响


《星际争霸Ⅱ》后期的大规模作战，一旦失败便容易兵败如山倒


"文明"系列告诉我们落后就要挨打，而且基本翻不了身

是什么让策略游戏变得如此令人兴奋？
国际象棋与策略游戏的异同

2011.11.08 gamasutra.com

社交游戏公司Lolapps的设计师用国际象棋做类比，来为我们谈谈策略游戏的兴奋感来源。

我们知道有许多游戏都像国际象棋那么有深度，却不一定像国际象棋那么吸引人。象棋与《星际争霸》这种游戏存在很多区别，但图像和音效这些元素并不是两者最本质的差异，我认为它们最大的区别在于游戏设计本身。

首先，让人兴奋的策略游戏必须具有产生冲突的理由，让玩家知道长期按兵不动只会让形势更为不利，而不是为了战斗而战斗。

在国际象棋游戏中，棋盘的开放性布局让玩家迅速产生直接冲突。你所有的好棋最初都在一批兵卒之后，想启用它们就得推进前线。在《星际争霸》中，无论你试图侦察还是消灭对方的侦察单位，你总得尽快组建一支军队。到了《英雄联盟》里，为了不落后于对手，你要第一时间提升等级，而兵线源源不断向地图中央移动，迫使玩家在中央与对手竞争。这方面的反例是《最终幻想战略版》，这款游戏的AI极具攻击性，让玩家的行为更为保守，结果就很难让玩家兴奋了。

其次，令人兴奋的游戏还需增加游戏状态的熵。换句话说，就是随着游戏的发展，游戏中任意一方获胜的机率就会越大。而原先落后的玩家也会因游戏发展而获得转败为胜的机会。这一点尤为重要，毕竟人人都希望得到一个戏剧性的结局。

比如在国际象棋刚开始时，国王总会被密不透风地保护起来，但随着游戏发展，由于手头上剩余的兵力越来越少，国王越来越势单力薄，而另一名玩家也会遭遇同样的情况，胜负就变得更加容易。在《星际争霸》早期的战斗中，双方人口都比较低，一场战斗的优势并不足以奠定胜局。但在后期上百人口的大战之后，优势方的剩余单位就足以给对方造成重创。而在《英雄联盟》战斗中，初期大家都很弱，小小的劣势并不会致命。但随着游戏的发展，英雄被杀所承受的损失会逐渐递增。在游戏后期，如果其中一方不慎团灭，将会给对手留下巨大的可乘之机，直到被一举歼灭。这方面的反例是"文明"系列，游戏开始极不稳定，但随着时间发展会越来越稳定。在接近游戏尾声时，你很难干脆地把优势转变为胜利，更无法扭转原来的形势。

最后，一款真正能让人兴奋的游戏必须提供反败为胜的机会。如果双方在一开始就能看到结尾，戏剧性也就无从谈起，游戏过程势必变得枯燥。

在国际象棋游戏中，哪怕你有极大的优势，也不可能高枕无忧，因为很可能会出现一步错，步步错的情况。如果获胜条件是消灭对方所有的棋子，趣味性就会大打折扣。很可能在前期的优劣形势下，游戏的结局就已经注定了。在《星际争霸》中，玩家可以用巧妙的策略来以少胜多，例如在拥有反隐单位之前训练出隐形部队，或者发动出其不意的Tower Rush等等。就算你有强大的兵力，也会因为地形、阵形和攻击时机等因素而功败垂成。在《英雄联盟》中，处于逆风局的一方通常会被迫采用另类的战术。比如来回游击偷塔，只要合作默契，就有可能反败为胜。这个方面的反例是《大战役》（Risk），这款游戏在后期非常无聊。主要就是因为双方都发展了庞大的军队，但没有一方会获胜，因为交战的代价太惨重了，这就导致了玩家最后都会趋于采取保守的龟缩战术，白白消耗大量的时间。P


虽然是大势所趋，但这个消息还是不免让曾经的爱好者唏嘘不已

又一款核心网游妥协了
《无尽的任务Ⅱ》将全面转换为免费模式

2011.11.11 vg247.com

继去年尝试推行免费增值服务后，索尼在线娱乐近日宣布，旗下著名MMORPG游戏《无尽任务Ⅱ》将全面转换成免费游戏商业模式。

此次实行的全面转换将会在12月份开始。《无尽的任务Ⅱ》于近日迎来了7周岁生日，作为庆祝的一部分，玩家将不再需要预付费就可以下载和体验这款游戏。目前可以确定的是，这款游戏的所有用户将会被分为3类：免费用户只能体验基本的游戏内容；白银用户的游戏体验不会受到任何限制；黄金用户将获得游戏中额外的增值服务，能够更轻松的进行游戏。

早在去年，《无尽的任务Ⅱ》为尝试免费商业模式，就曾推出了一个"免费商业模式并行版"，与游戏的正式版分别运营，而12月份这两个版本合二为一。P









RTS的多人体验在“在线”大潮中变得越来越落伍

RTS游戏到了该改革的时候

PC Gamer US 2011.11

点对点噩梦

进入21世纪以来，很多游戏类型完成了“Online化”，越来越多的游戏设定开始倾向于多人联机与社交要素。而玩家如今也鸟枪换炮，不仅拥有更大的带宽，强悍的硬件配置也让游戏跑起来比以往华丽流畅得多，这在以前只能存在于我们的想象当中。至于游戏开发者们，凭借着方便快捷的开发工具，他们如今也春风得意，不仅可以满足苛刻的老玩家，还能更进一步的扩大玩家群。

然而，这个发展规律对即时战略（RTS）游戏并不适用，虽然这个类型也亟待进步。我们不得不承认，在过去的10年里，这个游戏类型开始变得有些过时了。RTS始于一个特殊的年代，由《魔兽争霸》和《命令与征服》所开创（译者注：通常人们把《沙丘Ⅱ》（Dune II）看做是现代即时战略游戏的鼻祖，这里应该为笔误），一直到后来的《英雄连》和《破碎银河系》（Shattered Galaxy）等大作，几乎所有的RTS都提供了“点对点”的联机模式供玩家进行多人游戏。

传统的点对点联机方式将你的游戏体验依托在其他玩家身上，这是十分不靠谱的。比如说，游戏速度只能基于最慢的那台电脑，同理，响应也只能取决于网速最慢的那一方。这种被木桶效应所主导的模式已经明显不能让玩家满意，要想跟得上当前在线模式的步伐，制作方必须先抛弃那些根深蒂固的理念。

服务器优势

首先，我们得抛弃陈旧的点对点连线，采用更加可靠的服务器来支持在线联机——对，就跟我们在网络游戏里看到的那样。这是使RTS在“Online时代”复苏的关键一步，通过这种方式，网络风险与硬件瓶颈被转嫁到官方服务器上，那些令玩家抓狂的情形将一去不复返。虽然官方的服务器也会出故障，也会面临维护，但总比把希望寄托在几个陌生人的电脑上来得踏实。当你尝试更多人一起联机的时候，服务器的优势会更为明显。

此外，有了官方服务器的支持，玩家作弊的可能性会降到最低。要知道，无论是即时战略还是回合制策略游戏，公平总是最为重要的。而这恰恰是曾经的点对点联机无法保证的：将全部数据放在本地无异于鼓励作弊，这使得多人游戏中的修改数据成为家常便饭。将关键数据放在服务器则可以解决这个问题——至少会让作弊变得不那么容易。

服务器的另一个妙处就是可以解决联机时的玩家配对问题。当我和别人讨论RTS时，我不止一次听到这样的抱怨：“我很喜欢RTS，但我从来都不会去碰联机模式，因为我很菜，和别人对打就是自讨苦吃。”这种情况实在是太普遍了，如果可以由服务器来解决配对问题，游戏就不至于将一位菜鸟扔进一个高玩的游戏里，而是会为这位菜鸟找更多实力相当的菜鸟们，共同进步，学习战术，一起分享游戏的快乐，进一步提高游戏的黏着性。最重要的是，这样可以让新手的水平们循序渐进地提高，而不是被高玩摧毁所有的信心。

或许为多人联机提供服务器的最大妙处就是游戏开发者可以很方便地知道玩家的反馈与游戏的问题所在。由于服务器伴随着玩家游戏全程，开发者们很容易就会知道游戏在进行过程中发生了什么，有什么问题，从而可以及时根据玩家的行为来做出改变。比如哪张地图是玩家最喜欢的，哪张地图又是制作方精心设计却又受玩家冷遇的，通过分析它们之间的设计思路，开发者会创造出更符合玩家要求的地图。又或者在实际联机对战中，制作者们也可以发现哪些单位被设计得过于强大成为玩家心目中的VIP兵种，而哪些又过于废柴成为万年板凳王，在接下来的补丁中，制作方会根据这些信息来完善游戏的平衡性，这是以前随玩家自生自灭的点对点模式所无法实现的。

好在目前已经有很多RTS做出了这种改变，比如《星际争霸Ⅱ》，通过Battle.net将玩家紧密地联系在了一起，本文之前所说的官方搭建服务器带来的好处在暴雪的几款RTS里体现得淋漓尽致。其它游戏公司也应该效仿这种模式，只有抛弃哪些旧的在线联机理念，我们才能迎来RTS的新纪元。

可爱



罗萨
应该是被甩了不知道还有没有机会的罗主任

前几天家母打来电话，絮絮叨叨地说了许多家常话。年轻的时候很烦这些，如今听起来却备感温暖。你们的阿姨，也就是我妈，叮嘱我改变一下穿衣风格，马上就30岁的人了，还经常被别人当成大学生。有的时候我觉得被人感觉年轻是一件挺好的事，但偶尔做做改变有时也不是什么坏事，听妈妈的话嘛。

我在长春的一家商场逛了一阵儿，深感物价变化之快，然后又思考了一阵这社会还有什么没有变，后来猛地一拍脑袋，这稿费似乎是10年都没有变。正在我走神的时候，一导购小伙和顾客聊起来的话题让我有点兴趣。侧耳倾听，可不得了，这个其貌不扬的小伙子和顾客聊的是IBM的智慧地球，还说得头头是道，我不禁感慨了一声"高手在民间"，又突然想起了几个人，几个像他一样简单里又透着一点不简单的人。

第一个人是重庆小伙，这家伙白白胖胖，整天笑呵呵，在一家全国连锁的卖场里做着网络维护工作，一个月的薪水只有2000多块。但对于很多中国玩家而言，或许都曾受到过他的恩惠。他是游戏汉化联盟的创始人之一，在中国同人汉化刚刚起步的时候，游戏汉化联盟曾起到了非常关键的作用，他们协调汉化组织，他们创办汉化杂志，他们有自己的FC中文游戏Dump计划。

2010年的时候，我和重庆小伙相聚，他坚持要请我吃饭。我本来以为他会有那种怀才不遇的怨怼，但在我们的聊天过程中，他始终是那么乐观，给我一种积极向上的力量。当我们谈起IT或是游戏业界的那些事的时候，他又陈述自己犀利的观点，字字珠玑。我曾问他为什么甘于如此寂寞，笑而不语是他的回答。

第二个人是河源少年，河源是广东省的一个地级市。在这个城市里，生活着一个绝对宅男，他宅的程度似乎只应出现在日本的影视剧中，他几乎不和外人接触、他初中毕业、他也没什么经济来源。你可能觉得这个人很废柴，几乎一无是处。欲扬先抑嘛，这是一种写作手法。河源少年在初中毕业后自学了多种计算机语言，还掌握了日语和英文，他开发的"CrystalTile"系列软件解决了GBA、NDS字库字模的识别压缩、导入导出，还有许许多多其他的实用功能。这个软件帮助不少汉化组成功完成了超多游戏的汉化，但你多半不会知道还有这么一个河源少年的存在。

我曾通过网络对河源少年进行过一次采访，当时他的口袋里只有一块钱人民币，他在网吧里回答了我不少问题，从他的文字里就能看得出他的羞涩，即使是在谈论着他的成就，他也低调得可怕，最后采访终止于他的掉线。我记得当时自己一直在笑，然后感到一阵莫名的心痛。很多圈内的朋友曾想赞助一下河源少年，河源少年的回答是：我不敢和银行的工作人员说话啊。

终于到了第三个人的亮相，他是哈尔滨大叔。我和他同在一个网站做版主，但他级别比我高，他是超级版主。那个论坛的超版权限很高，几乎如同管理员一般的存在。哈尔滨大叔是出了名的臭嘴臭脾气，同行网站也好，游戏厂商也罢，似乎都被他在置顶公告上骂过。

> **“因为他们的可爱，也因为你们的可爱，我们的游戏圈才会更可爱。”**

不仅我们这些身边的人熟悉这点，普通玩家也见的不少，他还主导并参与过多个PS2知名大作的汉化。但不管是玩家恭维他或是批评他，他都是那副我行我素的样子，你们爱说啥说啥，我爱干啥干啥。虽然没少挨骂再反骂，但并不耽误他放出一个个汉化更新补丁。

写到这里我就应该打住了，再写下去这篇幅似乎就不够了。其实在我们玩家身边，有很多这种人的存在。你很难注意到他们的存在，因为他们和我们一样，本身就很平凡。小时候我们读魏巍先生的《谁是最可爱的人》的节选，不知道能有多少人可以感受到志愿军的可爱。但作为玩家，我想我讲述的这3个人应该还算得上可爱，而且是那种可以触摸到的可爱。我们享受着像他们一样的许多人的无私奉献，却很少会用感恩的心态对待这一切。我一直觉得爱游戏的人都是有几分童心的，他们善良，他们热血、他们执着。面对着可爱的创造者，或许我们这些伸手的玩家应该多一点宽容和理解，少一些谩骂和责备。

因为他们的可爱，也因为你们的可爱，我们的游戏圈才会更可爱。



每个汉化作品的背后其实都有个可爱的故事，只是我们未曾了解太深

虚拟生命几多重



S.I.R
相信游戏带来不只是片刻欢愉，也能传情达意，在记忆深处留下烙印

在一个出奇平静的夏日，没有任何征兆这一天会发生什么事情。每一个行人都在忙于自己的生活，世界就像上了发条一样精确地运转着。然而，爆炸的震响划过了这个没有激情的寻常午后，从建筑物里冒出的滚滚烟尘表明它已被摧毁，人们如同编排好的大戏一般四下逃窜，浑身是血的尸体和奄奄一息的受害者若隐若现，痛苦地扭动着自己的身体……或许，你会怀疑，我述说的究竟是一款游戏，还是真实的事件。因为仅仅从描述，我们已无法分辩这两者间的区别。然而现实并非游戏，逝去的生命不会重启，几个月前发生在挪威的两起恐怖袭击事件，令游戏暴力，这个略显久远的话题，又拉回到了我们的视野之中。

无论如何，游戏本身是无辜的。现在这种观点业已成为了共识。它不是天使亦不是魔鬼。善恶由人心而生。但当杀人狂布列维克写下1500页如何使用《现代战争2》来训练战斗技巧并以此用在宗教战争中时，我们亦不由得反思，在游戏里，暴力依然是主题。从与科隆比纳惨案有关的《毁灭战士》，和间接催生ESRB分级制度出台的《真人快打》起，即便时过境迁，游戏的表现力已被大大拓宽，其产出的相当一部分作品依然发泄着人类心中最原始的斗争欲，杀或是被杀。

在这些暴力游戏里，有一些毫无疑问是最棒的，每当《光环》新作问世，我总得抽时间每天上去战个几局。这是很棒的发泄方式，过度地谴责只会让游戏的魅力变得束手束脚。但在我们为游戏进行辩护的同时，也应想到，杀戮并非善意信息。就如同较知名制作人铃木裕所说的，“酒、香烟、血为什么能出现在电影里，却不能在游戏里？……这是一个互动艺术形式。酒、香烟、血应该被用在有意义的地方。”游戏应该还有更好的方式证明自己的价值。

我想，其中一个着眼点就是，玩家对虚拟生命如何看待。几乎所有的玩家都在游戏里杀过人，无论是在FC的《古巴战士》里扫射大量8-Bit像素的军队，抑或是在《现代战争2》的机场关屠杀平民。而一个核心玩家则几乎每天都要经历着这样血腥的征程。但我们并不会介意这些在游戏中逝去的形象，这些与我们抗争的AI，没有背景，没有故事，他们看到敌人不会害怕，只会勇往直前，没有一丝人性的色彩。我们杀掉这些角色，心中不会产生愧疚。尤其是当游戏中的角色形象越来越逼真，但他们依然绝大多数都背负着一个空白的背景，创造的理由就是为了被干掉。当我们在电视里目睹遥远的国度里发生的真实的暴力事件，是否会因为见惯了鲜血，断肢和悲鸣这些以往我们很难在其它艺术形式里体验到的东西，而渐渐地漠然呢？

若我们将它当做儿戏，那么游戏或许永远只是儿戏。难道就不能从另一方面入手，让游戏中的敌人变得更具人性？能够对玩家而言，不只是一行代码，不只是一种机器。让他们在对抗的过程中，会感受到更复杂的情绪。让人欣慰的是，有的游戏做到了。有时我们将游

“杀戮并非善意信息，作为一种互动的艺术形式，游戏应该还有更好的方式证明自己的价值。”

戏里司空见惯的要素进行反转，就可以得到意想不到的结果。比如在古老的卷轴射击游戏里，敌人的战斗机全是向自机的射击轨道飞来，固然这样的设定让我们打得很爽，有种横扫千军，万夫莫开的快感。但同时也十分违背常理。敌人也是想求生的，凭什么乐观地将自己的性命托付给你？《铁板阵》就讽刺了这种不正常的行为，最初的敌人，便将逃命当做己任。若玩家不能精准地控制火力来射击，他们便会随着战斗机的接近而仓皇逃走。而另一些具有进攻能力的敌人，则在飞速袭来后，向玩家射出一发子弹，便向后撤离。它们逃走的行径，让人又感到有些风趣，同时也闪现着一些人性（容易害怕）。

或者，如果被我们攻击的角色会做出真实的反应，我们还能不假思索地动手吗？《寂静岭2》给了我们这样一个有趣的尝试。游戏里的那些充满肉欲色彩的怪物显然不讨人喜欢，但当玩家用铁棒对她们当头痛击时，这些女体会十分真实地抽动，仿佛你真的用铁棒重重地打在了人的肉身，让她们痛苦不堪。而当这些怪物被打翻在地后，玩家依然需要不断地用铁棒重击她们，直到对方的身体不再抽搐。仿佛我们在打的并不是一个怪物，而是一个弱者。虽然迫不得已而战斗，但却油然而生一种负罪感，杀人的沉重在游戏中渐渐加深。

我们谁都并非圣人，那些嗜杀成性的游戏几乎成为了我们生活中不可或缺的佐料。但有时，重视生命个体（哪怕是虚假的生命）的游戏更能赢得我们的尊敬，至少它们的存在，证明了游戏亦可令人向善，若某些卫道士欲借一些捕风捉影的消息对游戏进行抵毁，这些游戏本身便成为了最有力的反击武器。P



真人快打的精彩程度与它的血腥成正比，连不玩游戏的人都会被那些残暴的肢解场面吸引

「坑爹」在金秋



兔子半妖
八爪鱼状态全开忙于教学行政和心理辅导的高校老师

最近恶搞英文翻译的“熊猫体”表情十分流行，比如说“这不科学，This No Science”，“我神马都不知道，I God Horse All Do Not Know”，而我今天要说的是“这是坑爹呢”。

无错，This Is Trap Daddy。为什么，因为在这个华丽的秋季有很多游戏发行了，还都是那种“虽然不懂但是看起来很厉害啊”的游戏，而且还都是有那么若干爱好者在追捧在宣传的游戏。一个本身有问题的游戏可能坑不到你，因为你压根就没想过要尝试这个游戏；但是一个前期宣传做得很华丽而又有朋友向你热情推荐的游戏就很危险了，你搞不好就会弄下那若干个GB的数据，然后结结实实地发现这个游戏虽然很赞但是真的不那么适合你，于是，你被坑了。

我在这个秋季遭遇的第一个坑爹游戏是《死亡岛》。关注过这个游戏的朋友肯定都还记得《死亡岛》之前放出过的宣传视频——通过倒放的方式展示的一家三口身陷僵尸重围的故事。这个视频出现的时候有很多朋友高呼大赞，声称他们在那碎裂的玻璃重新聚合、飞溅的番茄汁钻回僵尸头部的过程中深刻地感受到了文艺的气息。而后又有几位体验了《死亡岛》的朋友（尤以英夷班布里克君为甚）向我力荐，说这个游戏简直就是第一人称的大菠萝，而且有装备系统有任务系统有技能截然不同的角色还可以跟朋友玩合作模式，实在是周末众朋友网络会议必备佳品。于是我就弄来了《死亡岛》，试图在联机前先预习一下。事实证明，班布里克君说的没错，热带小岛的风景很好，随手抄起路边的花花草草砸僵尸很带感，肉搏动作很有劲……可是……可是这个游戏的视角有问题啊，它的FOV设定跟正常的第一人称游戏不一样啊，玩起来会让人剧烈地眩晕啊！我在执行第一个任务的过程中，我就差点吐了一地啊！好你个坑爹货！

我上线找班布里克君抱怨，说他给我推荐了个坑爹货。可没想到的是，他也遭遇了坑爹货。嗯，《狂怒》（Rage）这个游戏你们都是知道的，就冲着某业余航天飞行爱好者的名头，就冲着当年咱对ID的膜拜，就冲着那20个GB的巨大容量，班布里克君就果断入了正版。最后，他对《狂怒》的评价是“引擎无比华丽的马里奥赛车游戏，附带了一些第一人称射击的小游戏内容”。想来他必定也是给坑了。

《狂怒》之后出现的坑爹货是《圣战群英传Ⅲ——亡灵复生》的英文版。大家都知道“圣战群英传”系列被转交到俄罗斯的.dat工作室手中后一直是惊雷不断，以至于开发商一怒之下轰掉了这个在上班的时候居然出于个人爱好偷偷制作游戏的工作室。于是众多爱好者们都期待资料片《圣战群英传Ⅲ——亡灵复生》能扭转颓势——至少从放出的概念图来看这个游戏肯定是很华丽的。结果是什么？不伦不类的半回合制游戏方式我就懒得喷了（作为主角的不死部落部队经常要被敌人砍个两三轮才能还手）；根本是脑袋抽筋才想得出的升级转职系统我也懒得喷了（虽然部队获取经验值的速度和前代相差无几，但是现在一个部队转职消耗的经验是前代的数十倍……）；我要喷的是这游戏的剧情啊！

> **“如果我没记错的话，这个游戏的标题叫做《亡灵复生》而不是《天使驱鬼》吧？”**

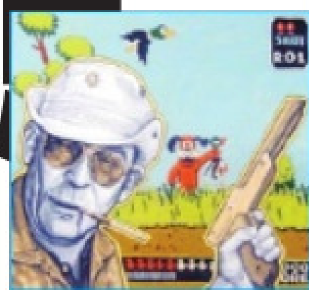
我入英文版就是想看明白那俄文版里看不懂的剧情啊！可这剧情是什么啊：从前有一个师承蜀山派的擅长御剑术的罗马军团木乃伊，在死后与那个经常用尖叫声杀人的生前女友相遇了。他们分头去执行死亡女神的命令，然后他突然被天使米泽尔上去把前女友轰掉了！男女主角就这么没了，游戏的剧情就变成了米泽尔轰杀亡灵。如果我没记错的话，这个游戏的标题叫做《亡灵复生》而不是《天使驱鬼》吧？前面用那么多对话塑造出男女主角就是为了让他们被干掉么？

今秋还有一个游戏称得上是万众瞩目的——无错，它就是传说中的《战地3》。《战地3》的前期宣传做的是非常，非常出色的——小队在街头被伏击，主角被RPG震飞的视频让人觉得“这画面这氛围太强大了！！我无论如何要升级机器来战这个游戏啊！”；坦克战的“滚雷行动”视频让人惊呼“这临场效果真是华丽到爆啊！”游戏发布前几天放出的那个美国海军超级大黄蜂战斗机弹射起飞与俄罗斯战斗机格斗的视频干脆就让人惊叹得要跪下了。接下来，游戏就发行了，神秘的中旬刊作者群里的老爷们足足刷了一晚上的屏在骂《战地3》，比如说那段看上去让人燃到爆的空战视频在游戏中的流程居然就是让人按键QTE啊……虽然我还没能体验这个游戏，但在老爷们的眼里，《战地3》肯定是坑爹了……

最后要说的是《星际之剑Ⅱ》，三狗子放话说9月20日肯定会推出游戏；结果发布时间就推到了10月底；接下来宣布这游戏Win7 64位系统独占，让一帮人心急火燎地换系统；到了10月28日这游戏发布，公然就有支持32位系统的版本，公然游戏里的Option按钮无法点下去，公然没有片头CG，公然各种出错，一时间群情激愤大骂你们是不是放出测试版了。

于是，三狗子解释说传错了版本，过了9小时之后上传了新版本，弄下来一看居然还是Beta测试版，群情继续激愤，官方论坛被挤爆，开始有人叫嚷退货；直到29日晚上发行商Paradox的老大才出面道歉，表示在30日会发布一个补丁修正游戏出错的问题。好吧，游戏终于能玩了，但这游戏没有教程啊！也没有教学手册的PDF啊！谁能教会我这游戏要怎么玩啊！

万物有渊源



生铁老爷
是的，我是大叔，你们早晚也是大叔

中国有句用俗了的词组叫源远流长。小时候听摇滚乐，有一天偶然听到了20世纪60年代Beatles乐队的一些歌，才恍然发现原来当代的摇滚乐的声部处理、结构和技法的根源（甚至如何让一首歌结束）都来自于Beatles的创造。当然，再之后，也许你会听到Little Richard、猫王和Lynyrd Skynyrd的歌曲，会发现当代流行音乐的另一些渊源。或者换个简单点的比喻，当你迷上周杰伦时，你起码该知道他的歌曲有黑人说唱音乐的根源。

玩游戏也是一样。喜欢和了解FPS历史的人不可能忘记《狼穴3D》和《毁灭战士》。因为FPS游戏的“根”在那里。至今，二战类和科幻类游戏仍是FPS游戏的两大主流。

当我对《极度恐慌》（F.E.A.R.）和《死亡空间2》（Dead Space 2）这样的游戏由衷赞叹时，我都不会忘记《半条命》（Half-Life）。因为是它开创了这种完美的充满电影式冲突的冒险体验。你在游戏里冒冷汗时，如果你经历过《半条命》的时代，你就会对它感到愈发尊敬。当代最卖座的FPS游戏，比如《使命召唤》的“现代战争”系列，都无法使我忘记《半条命》一开始时乘坐缆车所走过的那条漫长而黑暗的隧道。

以前“大软”做过一个专题，讲到的就是游戏对电影的大规模“山寨”。一种新的娱乐产业在幼年期甚至青春期对电影这一成熟的娱乐产业所进行的赤裸裸的借鉴和模仿。“合金装备”系列的Boss和过场桥段，《辐射3》里的会爆炸的奴隶项圈，这无一不是直接从电影里“拿来”的。

其实可能很多人不知道，无论是日本的《北斗神拳》《重装机兵》还是美国的《辐射》（Fallout）《无主之地》（Borderlands）甚至最新的《狂怒》（Rage），其灵感都来自于同一部早在1979年拍摄的澳大利亚电影——Mad Max。主角梅尔·吉布森后来在美国发展，成为当红的一代影帝，但是在我看来，哪怕是梅尔·吉布森主演的《勇敢的心》，都没有Mad Max这一系列电影中的角色来得有魅力。

带护肩、露出一条胳膊的皮甲，改装V8发动机的福特猎鹰跑车，还有那条陪伴着主人公的狗，以及核战后的末世背景，这些都在《辐射2》中完整的呈现出来（《辐射3》之后的地图变小，也没有载具了，这是个遗憾）。健次郎就更不用提了，连手臂上缠的红布都与梅尔·吉布森在Mad Max中的几乎一样。

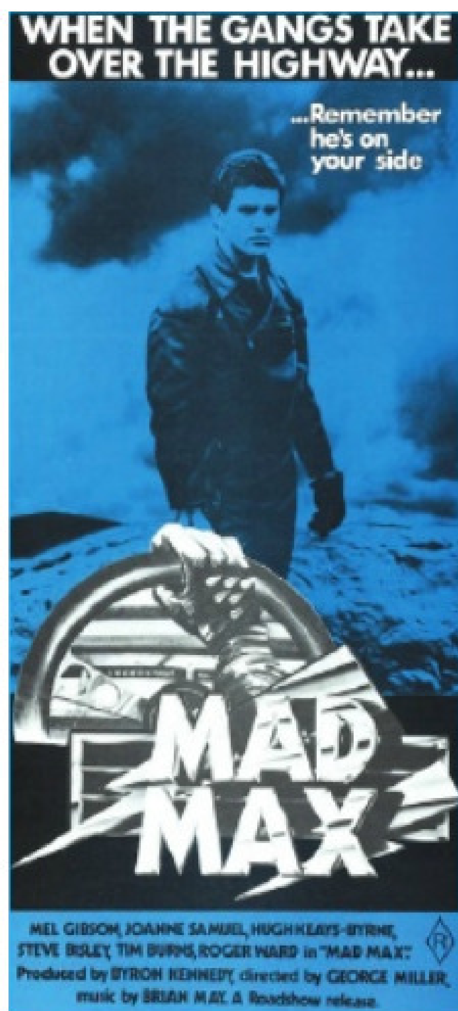
> **“如果它拍得够烂，我们就一定能在国内的影院里看到它，否则我们就只能自己在家看。”**

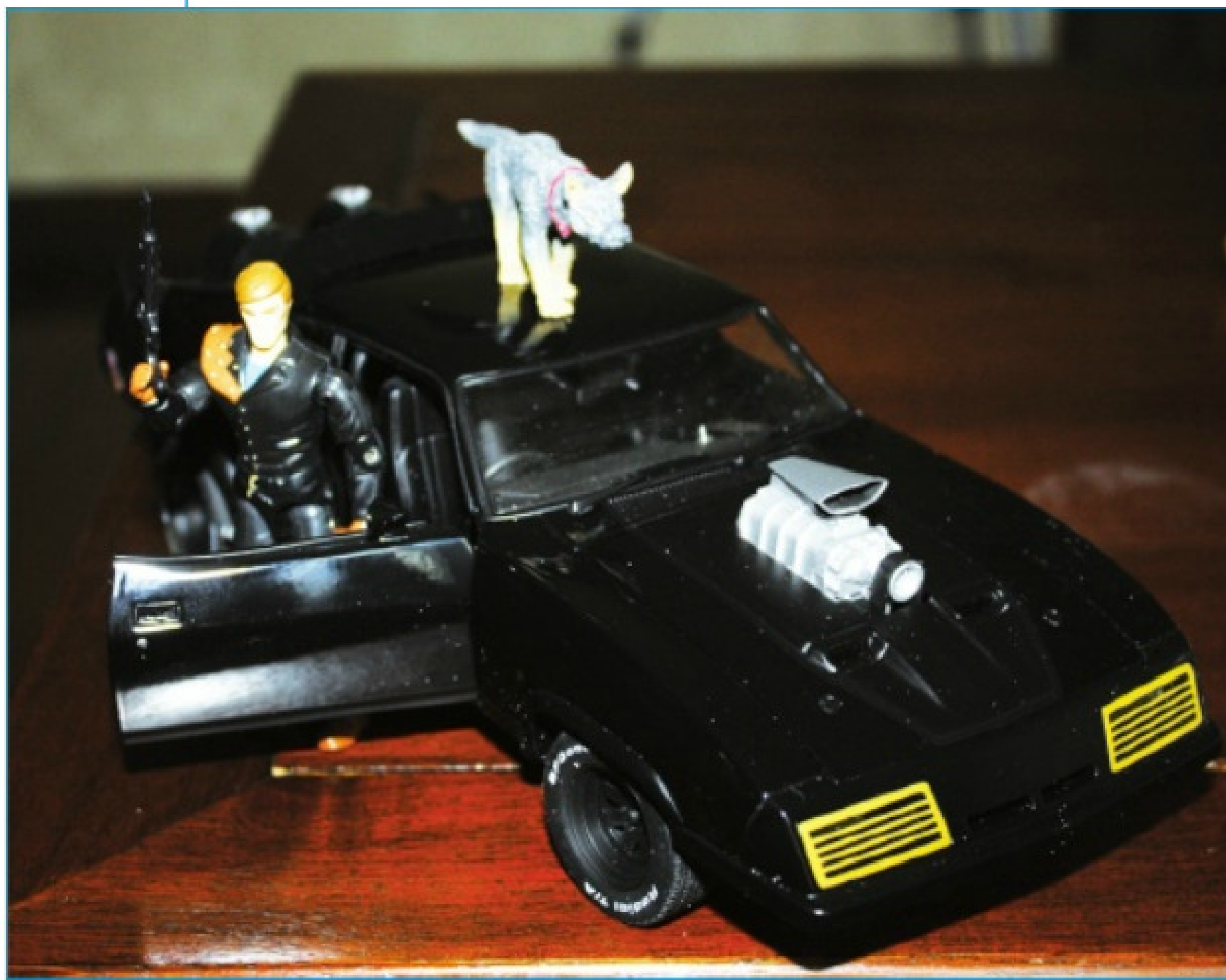
Mad Max在总共推出了3部。它对于动漫游戏的影响比我列举出的还要深远。在早期的硬派动作游戏中，第一主角是黑发小子、第二主角则是金发浪子的设定，都与这部影片有关——而那些早期街机游戏中不可或缺的PUNK装扮的流氓打手形象更不用说了。

回到本文最初的主题，万物有渊源。看过这部电影，我在当今最优秀的电影追车桥段中，都能寻找到这部电影的气息。

我真的认为，20世纪80年代是电影的黄金年代。当时诞生了许多经典之作，远远超过2000～2010年这10年的成就。70年代末一直到90年代初期的动作片，硬派、色彩充满幻觉。而且镜头很有力度。不像现在的《变形金刚》《钢铁侠》这些影片，虽然场面好像很火爆，但镜头毫无力度。从摄影的角度而言，《钢铁侠2》里那段主人公新闻发布会出场前的少女劲舞，画面凌乱，怎么和1987年《过关斩将》（The Runningman）里那段舞蹈桥段相比？

听说Mad Max明年就要出第4部了。执导的仍是前三部曲的导演乔治·米勒。但导演年事已高，主角又换了新人，我无法期待它还能拥有之前的辉煌。但我相信一点，如果它拍得够烂（像《变形金刚》这么烂），我们就一定能在国内的影院里看到它，否则我们就只能在自己家里看。





我最喜欢的一幅Mad Max海报与我自己的Mad Max V8座骑！



且抛下这些看似杞人忧天的观点吧。暴雪在全球仍然有数以千万记的粉丝，其中只有几万人能够有幸造访阿纳海姆，参加这场暴雪文化与极客文化的狂欢会，一同见证历史的诞生，并一同展望他们钟爱的游戏在未来的前景。无论是因为对暴雪的爱，还是因为对游戏行业的爱，暴雪嘉年华都是个特别容易使人感动的地方。

风暴前夜

BlizzCon 2011独家分析

■策划 本刊编辑部 执笔 NerfBlizzCon、digmouse、再生纸、人人都是和命运抗争的斗士、Oracle

2011年的暴雪嘉年华（BlizzCon）于当地时间10月21日～22日在美国加州阿纳海姆会展中心举行，暴雪总裁Mike Morhaime主持了开幕式。这一年暴雪到达了一个重要的里程碑，在2月份的时候，它走过了20岁的生日（你也可以在这个专题后面看到我们的暴雪20周年专题）。因此Mike Morhaime显得相当兴奋，感慨万千。他简要地回顾了这20年来暴雪走过的历程，从暴雪前身Slicon & Synapse（硅与神经键）开发的SFC平台的《疯狂赛车》（RPM Racing）到最新的“续作和资料片们”，当然也包括暴雪的MOBA试水之作《暴雪DOTA》。每当Mike Morhaime的发言有意无意地停顿时，台下总是欢声雷动。他还特意提到现在全世界玩家都在玩着同一个版本的《魔兽世界》，这在《燃烧的远征》之后从未发生过。尽管现场观众同样对此报以了欢呼，但看起来这个包袱更像是丢给地球另一边的我们的，对此我表示泪流满面。

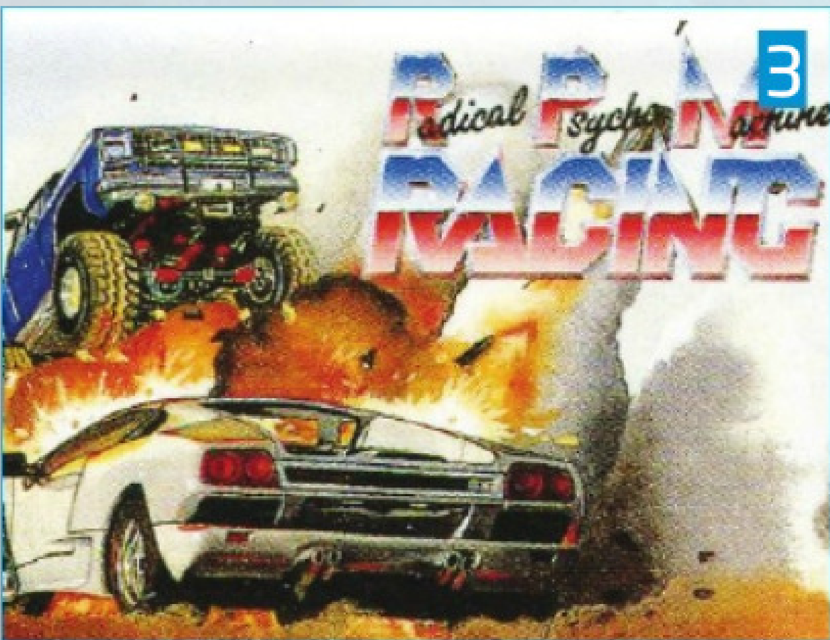
前言

在一番感叹与回顾之后，这次嘉年华的重头戏陆续登场。与其它游戏厂商举行的嘉年华不同，暴雪的一大优势在于，它旗下的诸多作品是与电子竞技挂钩的。因此可以主舞台上公布新作信息，副舞台举行各项战网邀请赛，使得现场气氛始终不乏高潮。值得一提的是本届BlizzCon首次将《魔兽争霸Ⅲ》从比赛项目中去除，也可以显示出暴雪力推《星际争霸Ⅱ》的决心。只是一个时代终将过去，不免让人唏嘘。

暴雪是这么一家让人满怀期待的公司，那句被说了无数次的名言就不必提了。同时在印象中，暴雪也以精而少著称，向来给人一种数年磨一剑，望穿秋水的感觉。但随着《魔兽世界》的成功，以及之后与动视的合并，让暴雪的资源与开发团队达到了空前的规模，这使得暴雪旗下的多款知名续作可以齐头并进。这不，在此次BlizzCon上我们可以看到试图将新老玩家一网打进的《魔兽世界——熊猫人之谜》；继续坚定行走在电竞道路上的《星际争霸Ⅱ——虫群之心》；还有千呼万唤始出来，经典到无需多言的《暗黑破坏神Ⅲ》。暴雪甚至还试图从已被DotA、LoL等瓜分的MOBA类游戏市场分一杯羹。说来也颇具戏剧性，“DotA全明星”（DotA Allstars）本来是DotA发展中的一个里程碑。而在BlizzCon公布的《暴雪DOTA》却真正诠释了“全明星”的含义，这就叫“官方出品”。

虽然凭借着日新月异的互联网技术，大家可能早已从各种网站甚至微博上“观看”了BlizzCon全过程，而不至于像前几年眼巴巴等一个多月才盼来第一手报道。但总会有你不曾注意到的亮点，或那些看似不起眼，实则潜力巨大的新特性，一篇完整而系统的评说就显得尤为必要……多说无益，下面将由我们的特约作者为各位奉上独家的点评与分析。









1.20年风风雨雨，Mike Morhaime也老了
2.两天时间被安排得满满的，重磅消息一个接着一个
3.暴雪的第一部作品《疯狂赛车》
4.精彩的比赛对抗是BlizzCon上除新作信息外的另一大看点
5.这样的现场气氛，你感受到了么

熊猫人之谜
没有大魔头，只有新朋友

■上海 NerfBlizzCon

《魔兽世界》永恒的主题是什么？暗夜精灵德鲁伊和巨魔盗贼一起在藏宝海湾的酒吧里跳舞？矮人猎人和牛头人萨满围着贫瘠之地的篝火拼酒？侏儒工程师与地精技师一起在千针石林飙快艇？被遗忘者牧师和人类圣骑士一起待在血色图书馆里安静地研读圣光历史？

醒醒吧。

战争，才是艾泽拉斯永恒的主题。

自从联盟与部落并肩作战，共同抵御燃烧军团的入侵已经过去了8年；自从联盟与部落并肩作战，先是远征异域，又是远征北极，共同抵御龙人虫人魔人死人的入侵也已经过去了4年；甚至连那头有上古之神撑腰的疯子装甲巨龙都在最近被凡人切成碎片。一直以来，你以为是什么东西在维系联盟与部落之间脆弱的平衡？

是共同的敌人，是莫大的威胁，是不联手就会一起死翘翘的世界危机。燃烧军团、亡灵天灾、元素领主、还有上古巨龙（排名不分先后），正是这些大魔头迫使联盟与部落的勇士蹲在同一个战壕里，甚至抑制住了他们把匕首刺进对方脖子里的冲动。从某种意义上说，这些大魔头才是艾泽拉斯的和平使者。仔细想想，可怕极了。

你知道这个世界最糟糕的部分是什么吗？

是联盟和部落竟然杀光了所有的大魔头！那些姓“普雷尔”，名“脚男”，写作“玩家”的滥强凡人比扭曲虚空中的恶魔更嗜血，比泰坦留下的监护者更冷酷，心肠比冰冠冰川还要硬，脸皮比格雷迈恩之墙还要厚。他们咆哮着“老子要战个痛快”“老子要更好的装备”“老子要橙武”“暴雪设计师都玩法师”“圣骑士杀了螃蟹全家”之类的口号，如异虫过境一般席卷了艾泽拉斯的每一座藏宝库，顺带过着每天内讧一次或者内讧很多次的小打小闹幸福生活。

可最糟糕的是，现在没有大魔头给他们杀了。

新朋友——熊猫人

深秋，加州，阿纳海姆，暴雪嘉年华开幕式。以献声萨尔及拉格纳罗斯而闻名于《魔兽世界》社区，如乌云一般悬浮在暴雪所有工作室的剧本作家头上的创意副总裁，伟大的克里斯·梅森（Christopher Vincent Metzen，天赋：有90%几率忘记3年前写过的剧本）手持毁灭战锤先后嘲讽了狡猾的联盟和阴险的部落，并用救世萨满的声音昭告天下：艾泽拉斯已经没有大魔头了，你们联盟和部落可以自己个儿好好地掐个痛快了。就在台下观众发出激情的咆哮并纷纷从背后拔出旁边纪念品柜台150美刀买来的伪·毁灭战锤蠢蠢欲动之时，披着酋长皮的创意副总裁话锋一转：呔，你们这些蛮子，睁大眼睛看好了，这就是下一部资料片的主题。熟悉的音乐响起，主舞台开始历数脚男们在《魔兽世界》中的丰功伟绩。7年如一日，我将青春留给你。我们热泪盈眶，玩家都和谐了，我们还有一个世界要去拯救！

我们来到这个世界——无数冒险由此展开。

我们英勇抗击那些威胁王国和平的敌人。

我们远征异域，将阴影与烈焰的魔王赶回深渊。

当死亡之潮即将吞噬一切珍贵之物时，是我们守在前线。

我们经受了世界的崩坏，又将挑战灭世者，终结他的毁灭循环。

然而，我们即将迎来新的篇章：

一场冒险——我们闻所未闻；

一个谜团——密布疑云；

1.在《魔兽争霸Ⅲ》就曾登场的熊猫人终于在玩家的期待下来到了《魔兽世界》里
2.“煞”是潘达利亚大陆特有的邪恶生物
3.这真不是《功夫熊猫》么？
4.早期的熊猫人设定还是和现在公布的有一定出入的
5.这熟悉的画面是怎么回事……你没看错，这就是《功夫熊猫》的剧照
















6.玩家创造的熊猫人似乎比官方的熊猫人更温情一些
7.不知曾经拉风的套装穿在熊猫人身上会不会有一种违和感
8. 仙鹤的出现让游戏的氛围有了一丝仙侠的色彩
9. 服饰与建筑风格尽显中国古典特色

一座岛屿——遗忘之力与古老魔法。
而他们，将改变我们所有人的命运。
我们经历的所有挑战，
我们旅程的所有终点，
将揭示艾泽拉斯的极限。

于是就在这些睁大的双眼面前，那只熊猫开始比划功夫……

人群恐慌了。那熊猫是什么！那些山寨网游风的亭台楼榭是怎么回事！一定有什么地方出问题了！一定是我打开的方式不对！一定是克里斯·梅森刷新在错误的位置了！5G求真货克里斯·梅森的坐标，懂的M！GM在哪？我要报告Bug！

打开方式：熊猫人之谜

自从老陈·风暴烈酒出现《冰封王座》战役中，与雷克萨一起痛打过库尔提拉斯海军之后，所有人都问过同一个问题：熊猫人什么时候会正式加入到“魔兽”的世界观中？《魔兽世界》上线第一年的愚人节新闻里出现了熊猫美食快递；第三年泄露的开发文档中显示暴雪曾考虑在《燃烧的远征》中把熊猫人作为联盟的新种族加入游戏；第五年上线的宠物商店中出现了熊猫人武僧的小宠物；第六年的客户端拆解中发现了熊猫人的万圣节面具；今年年中暴雪注册“潘达利亚的迷雾”的商标更是将谣言推向了高潮。虽然暴雪坚持不辟谣不评论的立场死撑了半年，但熊猫人国度的迷雾终究还是在10月22日这一天烟消云散。

如前文所述，如果不是死亡之翼与大灾变的突降，联盟与部落之间的古老仇恨恐怕是早已爆发。随着上古守护巨龙的陨落，已经没有谁能阻止穷兵黩武的两大派系将矛头对准彼此，掀起一场席卷整个世界的全面战争。就在此时，一艘名为天火号的联盟飞艇坠落在了无尽之海上的一座神秘岛屿上。此地名唤“迷踪岛”，乃是一群渴望冒险的熊猫人的旅居之地。迷踪岛并非潘达利亚大陆的一部分，而是一块完全独立的区域。作为所有熊猫人新手玩家的出生地，初出江湖的熊猫人将在岛上接受训练，并在寻回四大元素（火、水、土、大风）的试炼之路上逐渐了解这座迷途的岛屿。随着熊猫人玩家冒险的脚步，迷踪岛的秘密也被逐一揭开：这座岛屿竟然是一只巨大的海龟，坠毁在腹部海滩上的联盟飞艇让这只名为“神真子”的生物疼痛难忍，竟偏离了原本的航向，游向了大漩涡。在联盟与部落幸存者的帮助下，熊猫人玩家最终拯救了这座岛屿和他们生活的世界，这也是熊猫人第一次见识到了联盟与部落的行事风格——在联盟忙着对付深海无面者并拯救伤者的时候，部落很有效率地引爆了藏在天火号船体内的炸药。爆炸对神真子造成了不小的伤害，也将天火号的船骸和残存的无面者一起炸进了无尽之海。最终，部落与联盟的医者携手治好了神真子的伤痕，玩家也必须在部落与联盟之间做出选择：是永远加入联盟，为你亲手烤制的饼干争取更多的客户，还是永远效忠部落，和那群光膀子的兄弟一起在贫瘠之地干嚎口号。

打开方式：潘达利亚的迷雾

发现潘达利亚大陆的消息将天火号大副亲笔写成的迷踪岛游记挤到了无关紧要的版面。这是一片神秘、美丽而且富饶——关键是富饶的新世界。请试想一下每天都在为金币和木材头疼的战争狂人加尔鲁什·地狱咆哮和瓦里安·乌瑞恩接到报告时的表情。小地狱咆哮老早就想砍光灰谷的木头来制造他的战争机器，只是暗夜精灵着实是块难啃的骨头。相



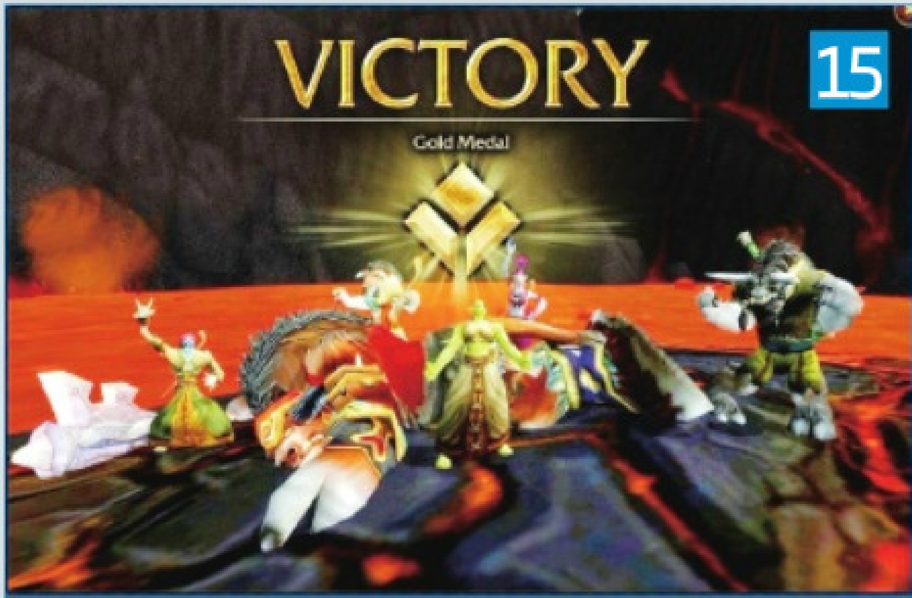








10.翡翠林，林如其名
11.昆莱山，蓬莱仙境与昆仑山的结合体
12.风暴烈酒酿造厂，老陈的家族产业
13.这是一个强化版的副本成就系统
14.宠物对战的菜单面板
15.副本挑战模式可以为已经没有追求的高玩提供再玩一次的动力
16.迷踪岛其实是一只巨大的海龟





对而言，乌瑞恩的日子似乎要好过一点，暴风城除了军费似乎缺的东西不多。部落的军队在卡利姆多横冲直撞，联盟的战舰在海洋中游弋，在双方都无法打破僵局之时，谁攻占了潘达利亚，夺取了岛上的资源，谁就将赢得这场即将到来的战争。一红一蓝两大阵营倾巢而出，在万年不曾受到战火侵扰的翡翠林，联盟与部落的入侵者悄然登陆了……

潘达利亚大陆将带来5片新区域：

翡翠林：这是联盟与部落登陆的区域。总体而言，这是一片茂密的森林。在这片丛林中居住的原住民除了熊猫人，还有一些奇怪的生物，比如什么“金鱼”（原文是Jinyu）和“猴子”（原文是Hozu）。

四风谷：老陈的家族产业：风暴烈酒酿造厂就在座落这座肥沃的谷地里。“四风熟，潘达足”是熊猫人的古训……才怪。不过四风谷有不少肥沃的农田倒是不假。

昆莱山：看名字就知道这地方是由昆仑山+蓬莱组合而来。崇山峻岭，险象环生之地必有妖灵。而镇守妖灵“煞”的则是名唤影踪派的秘密熊猫人部族。

螳螂戈壁：废土，荒漠，一道巨大的城墙，外加不时入侵的异族，这剧情看起来就很眼熟。蛰伏地底的螳螂妖是熊猫人的天敌。

繁花谷：可以认为这块区域就是潘达利亚的“主城”。无论来自哪个阵营，好客的熊猫人会邀请所有来访的宾客共斟一杯美酒。

熊猫人并不是潘达利亚最古老的主人。在遥远的过去，名为“魔古”的狮头人种族统治着这片大陆。此时的熊猫人只是魔古帝国中的手艺人和工匠。残暴的魔古族不允许任何异族佩戴武器，以此巩固其高压统治，直到使用拳脚功夫的熊猫人武僧领导下层种族掀起革命，赶走了这些暴君。

熊猫人帝国持续了6000年之久，直到一万年前，滥用魔法的暗夜精灵招来了燃烧军团，世界危在旦夕。熊猫人帝国最后一位皇帝拯救了潘达利亚，不可穿越的迷雾笼罩了这片大陆，熊猫人的土地因此得以逃脱天崩地裂的灾厄，但与世隔绝的时代也随之而来。一万年的时光悄然过去，迷雾散尽之后，这片从未受过战火侵扰的世界正待艾泽拉斯的冒险者踏足其上。

星际争霸Ⅱ——虫群之心
多人对战新增单位和改进全解

■北京 digmouse

本次暴雪嘉年华上并没有公布太多关于单人战役的内容，讲解会的主要内容和现场试玩都与5月的单人战役发布会并无区别，因此玩家关注的重心都集中在了《虫群之心》的多人对战将迎来哪些新单位和系统改进上。

人类

获得兵种：战斗猎犬（Warhound）、战斗恶狼（Battle Hellion）、撕裂者（Shredder）

改变的单位：雷神、战列巡航舰、幽灵

移除的单位：无

暴雪在嘉年华上的多人模式讲解会中提到，人类目前存在的问题主要有以下3个：

1.雷神作为支援防空单位，其体型和造价都不够合理；

2.在后期难以对抗大量冲锋高攻防狂热者；

3.科技路线选择不够。

为了解决雷神的问题，暴雪给出的方案是：新的二本单位战斗猎犬取代了雷神的防空支援地位，而雷神将成为母舰一样的英雄类唯一单位。

战斗猎犬：在现代ZvT对抗中，飞龙能够对人类经济进行有效骚扰，并对坦克的推进保持持续压力，是二本科技下异虫部队必须的中坚力量，人类在面对成型飞龙（15+）时的解决方案主要是大量导弹塔以及生产少量的雷神，然而这二者都有自己的弱点：高攻防的集群飞龙可以直接无视少数导弹塔的攻击直接将其强拆，而拥有超强对空AoE火力输出和高生命值的雷神尽管理论上可以很好地克制飞龙，实际却存在严重的机动性问题，成群的飞龙可以通过简单的分散操作（点击到目标背后在其头顶按H使用防御姿态，俗称Magic-Box）以极小的代价摧毁落单的雷神，同时建造雷神将在很长时间内占用重工厂的科技实验室，拖延了攻城坦克的成型，导致人类仍然需要大量的枪兵作为对抗飞龙的主力单位。

战斗猎犬的加入在一定程度上解决了雷神在机动性和成本上的问题，由于是二本单位无需建造军械库，人类在中期可以迅速形成4～5个战斗猎犬的机动防空部队，不论在前线还是基地内都能有效的对抗飞龙的骚扰，尽管其对空攻击伤害和射程都不如雷神（战斗猎犬对空4×4溅射，低于雷神的6×4，射程未知但从演示来看大大小于雷神的10射程），成本与数量可以弥补基础战斗力上的不足。

在TvZ之外，战斗猎犬还为人类提供了内战与TvP的科技选择。虽然经过1.4.0的蓝火火车削弱，TvT中纯生化部队（以MMA、Polt等选手为代表）与机械化部队（MVP、Bomber、Thorzain等选手）都具有相当不俗的战力，但是在TvP中人类只能选择传统的MMMG（枪兵+劫掠者+医疗运输机+幽灵）的纯生化部队打法，究其原因，是人类的二/三本机械化单位受到传统星灵地面部队（冲锋狂热者、不朽

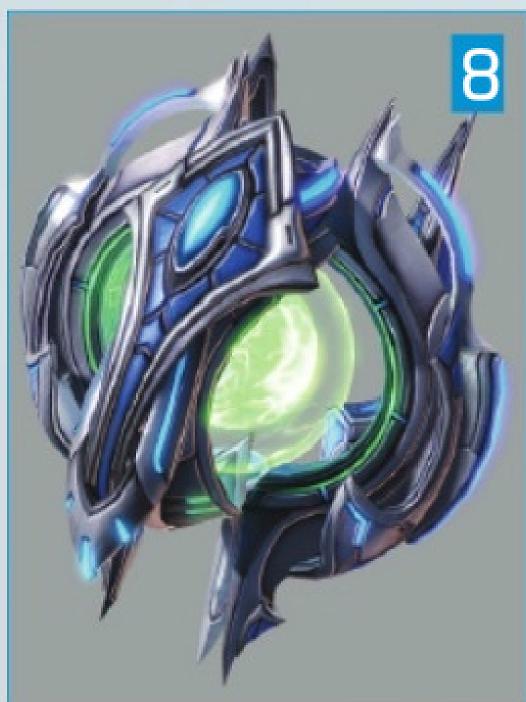


1.战斗猎犬由重工厂建造，需要科技实验室，对空攻击为溅射伤害，对地攻击则对机械单位有加成
2.机甲形态的战斗恶狼
3.站立形态的粉碎者
4.正面对抗提速狗的机甲形态战斗猎犬
5.对抗飞龙也毫不含糊





6.埋地的粉碎者会成为让对手猝不及防的噩梦
7.启动了红线反应堆的战列巡航舰
8.神谕者的相位转换会发挥独特的战术作用
9.封闭了整个矿区的神谕者
10.复制者自动开启复制对象所有科技的特性会让战斗变得更加丰富







者、闪现追猎和巨像）的压制，虽然机械化在面对异虫时的阵线推进极为有效，因为异虫在《自由之翼》中缺少有效的反包围和攻城单位支持，而星灵却拥有一定的反包围解决方案（冲锋狂热者、不朽者和闪现追猎）。

战斗猎犬对机械单位的伤害加成（这是《星际争霸Ⅱ》中第一个带有这类攻击属性的单位）在内战中可以有效的击破坦克阵，而更是可以对主要战斗单位均为机械属性的星灵地面部队产生极大的威胁，攻城坦克+战斗猎犬+战斗恶狼（见下文）的组合相比目前的攻城坦克+雷神+蓝火恶狼面对星灵地面部队时将能起到更好的效果。

战斗恶狼：原有基础重工厂单位恶狼的升级版，仍然无需科技实验室，可以反应堆量产。新增了变形技能，可以变形为步战机器人姿态，火焰喷射器攻击从线型变为正面锥形，移动速度降低但提升了防御力和生命值（从轻甲90生命变为重甲135生命）。

在《自由之翼》中，恶狼的战场定位主要是游戏中前期的侦察以及对矿区的骚扰，然而除了正统机械化打法之外，恶狼在后期人类部队中几乎没有什么地位，并且在后期也很难起到有效的骚扰作用。而恶狼在机甲形态下可以成为人类后期机械化部队甚至传统混合部队的重要组成力量，配合蓝火升级对轻型单位的高杀伤，有效地应对了大量高攻防冲锋狂热者对生化部队和坦克阵的威胁，同时在TvZ中也比现有的恶狼能更好的应对大量的提速狗。

粉碎者：这个小家伙可没有看起来那么萌，它并不像前2个新单位一样是专门为解决人类在战场上的某些问题而生的，它的主要作用是提供了廉价高效的基地定点防御。

粉碎者的作战机制有些类似于初代“星际”虫族的地刺，在移动形态没有任何攻击力，而在埋地之后会以自身为中心产生脉冲能量波对经过的所有敌方单位造成极高的持续伤害（每秒20伤害），但是它也有着有趣的作用限制：如果有友方单位进入它的伤害范围，它就会关闭，哪怕有敌人单位经过也不会再次启动。也就是说，粉碎者无法加入人类的进攻部队，只能留在家中作为基地防御者。

不过这一特性也使得粉碎者可以成为非常有效的矿区杀手，将2个粉碎者空投到敌方矿区背后，瞬间一矿的农民就会灰飞烟灭，在暴雪嘉年华的试玩之后很多玩家和选手都表示这招屡试不爽，而在问答会上暴雪也承认粉碎者的这一特性需要再做考虑，比如有可能为粉碎者添加独有的启动音效让玩家有反应时间。

发生改变的人类单位

雷神：雷神的范围防空地位将被战斗猎犬取代，那么这个庞然大物将何去何从呢？暴雪的解决方案是：让雷神变得更大！如今的雷神将成为如同曾经的星灵母舰一样的唯一单位（仅能同时存在一个），拥有更高的生命值（600点生命）和更强大的火力，原有的250mm突击炮技能也升级为了范围杀伤，雷神从支援单位变成了重型火力突击者，只是考虑到必然水涨船高的造价，它的出场率大概要打上一个问号吧。

幽灵：隐形技能的机制改动，不再是启动时消耗25点能量并每1秒消耗0.9点能量持续隐形直至能量耗尽，而是消耗一定数值的能量，使得幽灵在接下来的一段时间内隐形，隐形期间能量仍然将继续回复，隐形结束后即使能量足够也需要再手动开启一次隐形。这项改动在实际操作上的意义恐怕也是可有可无——隐形幽灵最主要的作用在于狙击、发动EMP弹偷袭和投放核弹，基本都处于玩家的主动操控之下，这项看似提高隐形所需的操作压力的改动，在实战中很难起到预期的效果。

战列巡航舰：战巡舰获得了名为红线反应堆（Redline Reactor）的短时提速技能，使用后使得战巡舰的速度在接

下来4秒内的移动速度大幅度提升，这项技能的加入有效地解决了战巡舰的机动性问题，但战巡舰作为三本主力舰的缺陷却不仅仅是机动性这一项。

人类总结

《虫群之心》中的人类将在各个对抗中拥有更多的选择，延续了机动灵活兼具坚韧的特点，而粉碎者的加入提供了全新的基地定点防御和潜在的骚扰方案。

星灵

获得兵种：神谕者（Oracle）、复制者（Replicant）、风暴战舰（Tempest）

改进兵种：无

移除兵种：航母、母舰

其他：宏机制扩展、水晶塔能量场

在《自由之翼》中星灵存在的主要问题体现在两个方面：缺乏持续有效的中后期骚扰方案，无法对抗大量的集群空军（也就是特指飞龙）。

针对第一个问题，星灵获得了新的空军单位神谕者。

神谕者：这个单位由星门建造，无需其他科技支持，没有任何攻击力，技能有如下3个：

相位转换（Phase Shift）：将目标建筑物移出当前时空领域，使其失去攻击能力和生产能力，并且所提供的科技也将暂时失效。

封锁（Entomb）：用能量力场封闭水晶矿脉，能量场有75点生命值，需要摧毁或持续时间结束之后农民才可以继续采集。

预知（Preordain）：对生产建筑使用，在接下来一段时间内获得它的视野并显示其中正在建造的单位和正在研发的科技与升级。

封锁建筑物不禁让人想起初代的海盗船，从演示来看神谕者的飞行速度极快，数个神谕者可以直接封锁敌方矿区内所有的防空建筑，封闭整个矿脉后从容离开，对手需要等待封闭矿脉的力场消失或花费精力调遣单位将其击碎后才能继续采集，不失为一种廉价的骚扰方案，只是这种经济打击方式一来很容易处理，二来不能削减农民数量，其实际的后续经济影响需要打上一个大大的问号。相比之下，相位转换可以使得被封锁的建筑提供的科技解锁失效这一点的作用可能会更大，例如封锁螺旋塔这样的关键科技建筑，拖延对手的科技兵种转型和成型时间，有可能为星灵各个对抗的中期科技博弈带来全新的面貌。

最后一个技能预知看起来就略为鸡肋，星灵原本拥有廉价且隐形的侦察单位观察者，并不是特别需要其他侦察对手科技走向和兵种组成的手段，况且预知技能需要神谕者冒着危险进入对手基地对建筑施放，实用性大打折扣。

复制者：由机械工厂建造，无需科技支持，无攻击力，技能仅有一个：复制选中的敌方单位。

所谓复制，就是直接将自身变为技能目标的敌方单位，并且复制后带有这个单位的所有相关科技，例如复制的女妖带有隐形，攻城坦克带有攻城模式等等，即使对手并没有研发这项科技。

然而，复制是一次性不可逆的，加上复制者本身高昂的造价（200/200，4人口），使得它的复制目标限定在了具有关键战术意义的核心单位上，例如在侦察到1/1/1一波时先发制人复制一辆坦克架到人类家门口，或者复制对手的黑暗圣堂利用速DT必然无反隐的弱点大开杀戒等等，这为星灵在中前期的科技与战术博弈提供了更多的可能。

风暴战舰：星门建造，需要舰队航标，对空攻击力35，极大范围（目测至少2×2）的溅射伤害，对地攻击力22，单体伤害，射程均为6。

风暴战舰作为新的星灵空军旗舰，取代已经存在了十余年的标志性兵种航母，战场定位是克制集群轻型空军的大型制空单位，主要意义便是对抗一直以来让星灵玩家头疼的成型飞龙的骚扰，从纸面战力来说风暴战舰确实比凤凰能够











11.复制者克隆了人类的攻城坦克和医疗运输机

12.从现有的信息分析，风暴战舰的战术价值有点鸡肋

13.虫群宿主可轻松突破坚固的防线

14.大量的风暴战舰轻松击溃了大量飞龙

15.孵化出狂兽的虫群宿主突击星灵的坚固防线

更有效的对抗超过15甚至20条的飞龙大军，但战术意义上来说，却远没有那么美好。

首先，飞龙以及整个空军科技在主流异虫ZvP战术体系中是很重要的一环，不论是飞龙的骚扰还是为腐化者对抗巨像做准备，都是极为重要的，反观星灵的星门科技，却很难在整个PvZ中占据中坚地位，一旦在星门科技上投入太多，会极大的影响到哨兵的数量和巨像等关键科技的发展。

其次，由于异虫特殊的单位生产机制，10～11分钟之间的双矿飞龙战术是非常普遍的，而如果星灵选择用风暴战舰对抗飞龙，星门+舰队航标再加上造价高昂的风暴战舰（300/200），不论是经济上还是时间上都很难满足，并且这还会导致正面哨兵数量不足进而承受很大的压力。因此尽管风暴战舰在设计理念上确实能够很好的克制飞龙，但是科技树中所处的位置注定了它无法在中期承担起这一责任，星灵仍然需要通过闪现追猎和随之而来的执政官配合静态防御来防守大量飞龙的骚扰，最有效的还是以攻为守，保持对异虫的正面压力，逼迫对手将大量的资源和幼虫花费在静态防御以及地面部队上，拖延甚至阻止飞龙的成型。

宏机制改动：在《自由之翼》中，星灵主要的宏机制（Macro Mechanic）是基地的时空提速以及折跃门传兵，而相比人类轨道指挥中心的3项性价比很高的技能，以及异虫简单粗暴的提升爆兵能力和地图控制，时空提速就有些疲软了。《虫群之心》中星灵的基地也将拥有3项技能可选：新增了名为弧光弧盾（Arc Shield）的初期防御技能和来自已经被取消的母舰的群体召回（Mass Recall）。

弧光护盾的效果是使得被选定的星灵建筑获得额外的护甲并拥有短暂的攻击力，消耗25点能量，这种攻击对轻甲有额外的加成，从设计上来说应该是针对6D这样的异虫大招以及人类的2兵营枪兵前压的，但目前的机制下这项技能毫无限制，只需要建造传送门就可以使用，于是就出现了以水晶甚至盖对手气矿作为炮台的Rush战术，可以预见的是这项技能会进行修改，例如只能对需要能量场的建筑使用（也就是说水晶塔和气矿这种建筑就不能享受了）。

群体召回则和母舰的同名技能基本一致，唯一的不同是被召回的单位会有数秒的时间无法行动与攻击，且群体召回所需高达75点能量，属于万不得已不能祭出的最终手段，但这将为星灵的基地防御调动以及部队骚扰机动带来很大的改观。最后，水晶塔的能量场将不能从低地覆盖到高地，最直接的影响便是星灵无法再通过飞行单位开视野等方式通过折跃实现蛙跳式偷袭，前期的低地蛙跳式炮台Rush也将成为历史。

星灵总结

《虫群之心》中的星灵获得了在中期对敌人矿区的骚扰能力，对飞龙的防御方案以及全新的战术博弈方式，但是除去宏机制的改进之外，目前游戏给出的答案似乎都有缺憾之处，但以暴雪对游戏平衡性的把握能力，现有的问题应该不难得到解决。

异虫

获得兵种：飞蛇（Viper）、虫群宿主（Swarm Host）

改进的单位：雷兽、刺蛇、腐化者、爆虫

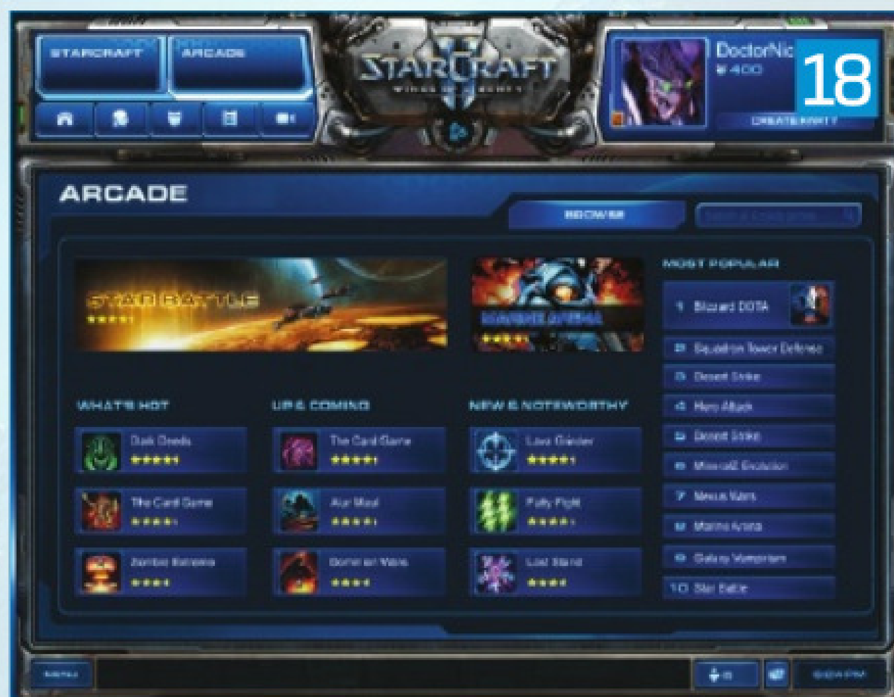
移除的单位：眼虫（Overseer）

在之前《自由之翼》中异虫存在的主要问题是缺乏击破严密防线的攻城手段，雷兽的体型导致它无法有效地发挥突击作用，这个种族还需要更灵活的反隐形方式。在《虫群之心》中，我们是否能见到一些改观呢？

新增单位

虫群宿主：建造感染深渊后解锁，攻击方式与初代的地刺相近，都需要埋地后才可发动，每隔一段时间（游戏时间约25秒）产生数个名为狂兽（Locust）的小型生物，这些小型生物拥有80点生命值和16的不俗攻击力，持续15秒，








16.飞蛇给了异虫灵活的反隐能力
17.飞蛇将攻城坦克拖出防线——解决
18.《虫群之心》的游戏主界面
19.致盲毒雾为虫群近战单位的突击提供掩护
20.雷兽的埋地冲锋颇为强大

可以吸收相当多的火力，由于射程极远（从演示上看甚至远于攻城坦克的13格射程），两三个虫群宿主配合提速狗与爆虫让一条完善的人族坦克防线都会忙碌不堪，相比攻击方式类似但是被维京严重克制的巢虫领主，虫群宿主有成型地面部队以及埋地的保护，在突破坚固防线方面会更加有效。

飞蛇：二本飞行单位，解锁条件不明，纯施法兵种，反隐单位，无攻击力，技能有如下3个：

眼柄寄生（Ocular Parasite）：一次性技能，将飞蛇的反隐功能传递到目标友方单位上，目标单位获得反隐能力而飞蛇自身失去反隐能力；

致盲毒雾（Blinding Cloud）：类似初代中蝎子血雾的范围魔法，毒雾中的敌方单位射程缩减到1，并且被沉默，无法使用任何需要消耗能量的技能；

绑架（Abduct）：将目标单位拉到飞蛇所处的位置，可以对敌方或友方单位使用，类似DotA中屠夫的钩子。

《自由之翼》中异虫的王虫失去了初代中的反隐能力，取而代之的是二本解锁由王虫变形而来的眼虫，但是相比星灵廉价的观察者和人类灵活的雷达扫描，眼虫的总造价高达150/50，并且非常容易被维京战机和追猎者点杀，飞蛇的出现使得异虫的主力部队反隐形有了更大的灵活性并且难以被针对打击。在初代中地刺（Lurker）很好地承担了突破防线和控制进攻路线的职责，然而《自由之翼》中地刺的离去，使得虫族在面对人类的坦克枪兵对分矿的压迫以及对地图视野的控制时没有太好的解决方案，埋地爆虫虽然能够在一定程度上牵制对手的进攻路线，却很容易被严格的战术纪律克制。如今在《虫群之心》中飞蛇的毒雾配合绑架和虫群宿主的远程打击，可以极为有效地击破一条完善的防线或包夹阵型，很好的解决了异虫在攻城能力上的不足。

发生改变的单位

腐化者：腐蚀技能被移除，取代的是名为虹吸（Siphon）的技能，缓慢的对敌方建筑造成伤害并将伤害值转化为资源为己方所用，战术意义几乎等于零，目前看不出用途所在。

刺蛇：刺蛇在《自由之翼》中疲软的地位，最主要的原因还是低下的移动速度，而在《虫群之心》中，原本初代中存在的刺蛇移动速度升级将会回归，提升速度后的刺蛇甚至比蟑螂的移动速度更快，加上原本惊人的单体DPS输出，刺蛇在异虫中期部队中的地位将会显著提升。

雷兽：普遍为异虫玩家诟病的三本终极地面单位雷兽也获得了梦寐以求的突击手段：埋地冲锋！雷兽攻击时会在一定距离内埋地后瞬间出现在目标面前，曾经雷兽海发起冲锋却在半路上被坦克点死一群的景象一去不复返了，加之前述的飞蛇与虫群宿主的加入，异虫的攻坚能力在虫群之心中史无前例的强大。

爆虫：爆虫获得了一项二本级别的升级，使其可以在埋地状态下移动，原本埋地爆虫在对抗人类生化部队和内战中就能起到奇效，埋地移动的出现使得对手必须更加小心翼翼的保持基地与主力部队的反隐，能够更有效的对敌人施加压力。

自定义游戏中心——暴雪的次世代RTS野望

《星际争霸Ⅱ》公布伊始，暴雪就将更为强大的地图编辑器与更完善的自制地图支持作为一大卖点来宣传，然而一年多来，尽管地图编辑器的功能着实惊人，涌现出了不少可玩性颇高的自制地图，但战网系统下的自制地图社区却始终不温不火，玩家普遍认为这套系统在寻找游戏、合作游戏和地图作者推广自己的作品方面甚至不如《魔兽争霸Ⅲ》时代原始的拷贝下载地图来得有效。

在《虫群之心》中，暴雪终于走出了计划已久的一步：自制地图社区将从多人游戏模式中独立出来，正式成为名为Arcade（游戏中心）的一体化游戏平台，暴雪官方将提供更多的自制地图满足不同种类需求的玩家，同时自定义游戏的寻找和推荐界面也将大大优化，方便玩家寻找想玩的地图以及新地图的推广发展。

从这张截图可以看到原本主菜单的单人游戏和多人游戏部分已经变为“星际争霸”和“游戏中心”两个板块，战役模式和传统的竞技向多人对战整合入了“星际争霸”而自定义游戏功能都将在“游戏中心”中体现。

游戏中心的首页将定期更新热门地图的推荐列表和排名，而单个地图页面将会显示更详细的地图信息、玩法和玩家评分与评论，并且每张自制地图将使用独立的匹配系统来寻找玩家一起游戏，像《暴雪DOTA》这样的官方地图更是会拥有和竞技向对战一样的天梯排名系统，极大地刺激了玩家的参与度。

同时，现有的用于帮助新进作者推介地图的新游试玩（Fun or Not）功能将通过与评分/评论系统的结合进一步鼓励更多作者制作出精良的自制地图。接下来，暴雪还将发布地图商城系统，让自制地图作者能够获得收益。

除此之外，《虫群之心》的地图编辑器也将迎来几项重大的改进：

1.更好的测试除错功能，支持断点和分步调试、调用栈检测以及变量监测等更专业的测试功能。

2.UI编辑器，在现有的xml语言界面编辑方式之外，新的编辑器将使得地图制作者可以实时在测试环境下调整自制地图的操作界面。

3.过场动画编辑器。这是一项非常激动人心的功能，暴雪将自己内部所使用的过场动画编辑器开放给了地图作者，通过基于时间线的线性编辑工具，开发者可以自由地使用游戏内的素材编制地图的过场动画。

4.自定义模型导入。地图编辑器将支持3ds Max的模型文件直接导入编辑器，并且二者之间将实现实时交互，即在3ds Max中进行的模型改动可以直接在地图编辑器中看到修改效果。

在《魔兽争霸Ⅲ》时代，自制地图和MOD社区一直是维持这款游戏活力的重要力量，诸如DotA这样的经典自制地图的玩家数量早已超越不断衰落的竞技向对战玩家数量。可以预见的是，在不远的将来，《虫群之心》的全新自制地图社区功能和地图编辑器的改进将有利于《星际争霸Ⅱ》在更广泛玩家中的推广，并使其更长久地保持活力。

暴雪DOTA

真·全明星乱入，MOBA何去何从

■北京 再生纸

除早在预料中的续作与资料片，此次暴雪嘉年华公布的另外一个产品《暴雪DOTA》（下简称SC2DOTA）却在MOBA游戏爱好者中引发了激烈讨论，似乎这类游戏的市场环境并不同于此前暴雪涉足的领域，而目前公布的这款到底是什么游戏？它是否也像暴雪的其他游戏产品一样引发某一类游戏的狂潮？它面临怎么样的市场竞争，而它的前景又如何？更重要的是，为什么暴雪如此高调宣布这款游戏？这个举措表明了暴雪怎么样的战略目的，在这种目的之下又是一个什么样的大形势？下面我们逐一分析。

MOBA市场现状

一般比较公认的说法是，DotA这个游戏类型早在《星际争霸》时代就有，出自地图作者Eul之手。当时还没有可携带的物品，也没有英雄，但可以通过改换单位的方式模拟升级的效果，此外单位可以使用技能。我本人玩过一两次这个地图，感觉不太有趣，主要还是因为没有物品，另外单位技能太少，可选的单位也太少，总结起来就是变化太少所以不好玩。但不管怎么说，这确实是第一个DotA。

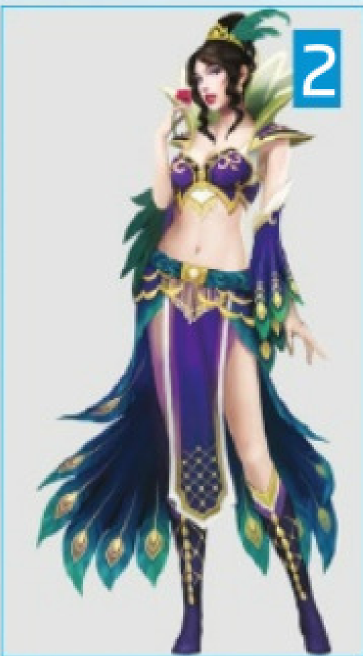
之后，Eul制作了第一个以《魔兽争霸Ⅲ》为平台的DotA地图。该地图也很简陋，对战双方可选的英雄是固定的（这个特性甚至被保留到了4.x版，直到Allstars之后才出现-ap模式，从而打破这个局面）。在此之前也有一类RPG地图叫Arena，每个人控制一个英雄（没有小兵），整个场地就是一个大竞技场，可能有一些障碍物如岩石或湖泊等等，有商店可以买装备，而你要做的就是杀死任何你看到的其他人。这类地图最大的问题就是平衡性差，有些英雄强到逆天，有些英雄弱如废柴。由于只有英雄，所以你很难通过其他因素来调整平衡性，所以这类地图没有能流行起来。

之后的DotA因为有诸多元素，可以在一定程度上抵消英雄本身技能强弱的影响，因此实现了比较好的平衡，也催生了诸多模仿者。直到今天，已经有很多类DotA的游戏出现，其中一些是抄袭的，有一些则是原创的，它们被称为

俗称	全称/中文名	与DotA相似程度	目前状态（国内）
真三	真三国无双	独立	无运营，最后更新为2007.4
澄海3C	The Three Corridors	独立	无运营，最后更新为2011.6
HoN	Heroes of Newerth	山寨	无运营，最后更新为2011.9
VS三国	VS三国	山寨	有运营，最后更新为2011.9
梦三国	梦三国	山寨+新元素	有运营，最后更新为2011.10
起凡系列	起凡群雄逐鹿	山寨+新元素	有运营，最后更新为2011.5
DotA	Defense of the Ancients	-	无运营，最后更新为2011.7
LoL	League of Legends	独立	有运营，最后更新为2011.10
Dota 2	Dota 2	山寨	无运营，开发中（未完成）
SC2DOTA	Blizzard DotA	独立	无运营，开发中（未完成）

1.DotA 6.72，目前最新版
2.《起凡群雄逐鹿》人设更符合国内玩家的审美
3.HoN画面精美，但英雄与技能是山寨的
4.LoL目前风头正劲，但太过卡通的画面和无力的手感是它的软肋
5.Dota 2的画风、人设都饱受诟病，这是其中还算比较好的
6.暴雪2004年制作的3C地图，叫"糖果大战"




















7.SC2DOTA的Logo，你能认出他们是谁么？
8.与DotA前期强大到坚不可摧的防御塔不同，SC2DOTA的炮塔很容易被玩家合力击破
9.游戏开始时会有华丽的特效
10.肉盾（Tank）型英雄
11.阿尔萨斯，这才是真正的官方明星
12.阿尔萨斯正在单挑Boss

MOBA类游戏（Multi-player Online Battle Arena，多人在线竞技场）。从名称上我们可以看出，它与早期的Arena类RPG并没有严格意义上的区别，只是在玩家感受也即平衡性上有差异，而这也恰恰是MOBA类游戏的核心价值所在。

在触及《暴雪DOTA》前我们先来看看MOBA类游戏的市场状况（见上页表格）。为避免爱好者们纷争，这里特别说明：所谓山寨，指的是系统结构（力敏智的三国系统）、英雄技能（包括效果与数值）、商店物品（包括效果与数值）等都与DotA相同。最简单的说法是，只要有力敏智的三围而又不是《魔兽争霸Ⅲ》的RPG地图，那么就是山寨——既然你不是用这个地图编辑器做的，为什么要设三围？在这个表里惟一可能有争议的地方是Dota 2，理论上来说它不算“山寨”，但在游戏性方面，你的确看不出它与DotA有任何区别。完全相同的数值设定，完全相同的技能效果，完全相同的物品装备，除了图标和模型不同别的完全相同，那不是山寨是什么？当然，我们都相信以后Dota 2是会不一样的，一定会。但至少在现在，这个半成品就是个山寨产品。

同为山寨，也有些游戏推陈出新，加入了新元素。比如“起凡”允许10v10，最多20名玩家参与对战，这在以上MOBA类游戏中独树一帜。就市场反映来看，这个创意也成为了该游戏最大的卖点。至于“梦三国”，则引入了装备合成与升级、修炼以及城镇Avatar等一系列通常在MMORPG中才能看到的系统，尝试融合入RPG的元素，也算是在系统上有所创新，因此表中把它们定义为“山寨+新元素”。相对而言，其他山寨DotA游戏几乎没有任何新系统，最多只是修改了个别英雄、技能或物品，归根到底还是山寨的。

从市场运作的角度来看，目前在国内有运营的游戏有4款，已经开发完成并且在一个月内有更新的有4款，独立于DotA之外而非山寨产品的还是有4款。结合以上3点可以看出，目前最火的当属由腾讯运营的《英雄联盟》），它既在国内有运营，完成度高且最近还有更新，而且还是一个独立的、非山寨的产品。事实上凭借腾讯强大的渠道，LoL在国内有很高的人气，更重要的是它的收费模式被认为是一种成功的、已被市场验证的模式，即LoL已经有了盈利模式，作为一个独立于DotA之外的游戏，这是非常可贵的。

在这个背景下，暴雪于本次嘉年华推出一个MOBA类地图SC2DOTA并冠以“暴雪DOTA”之名，显然是试图进入这个正在成长的市场。那么SC2DOTA的品质如何呢？下面我们来看一下这个游戏的一些细节。

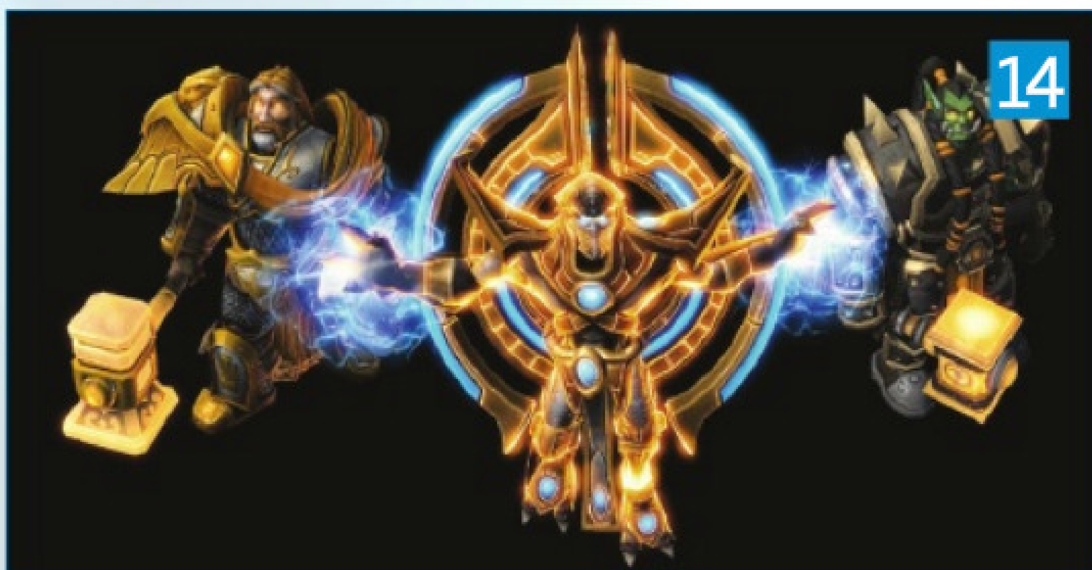
英雄

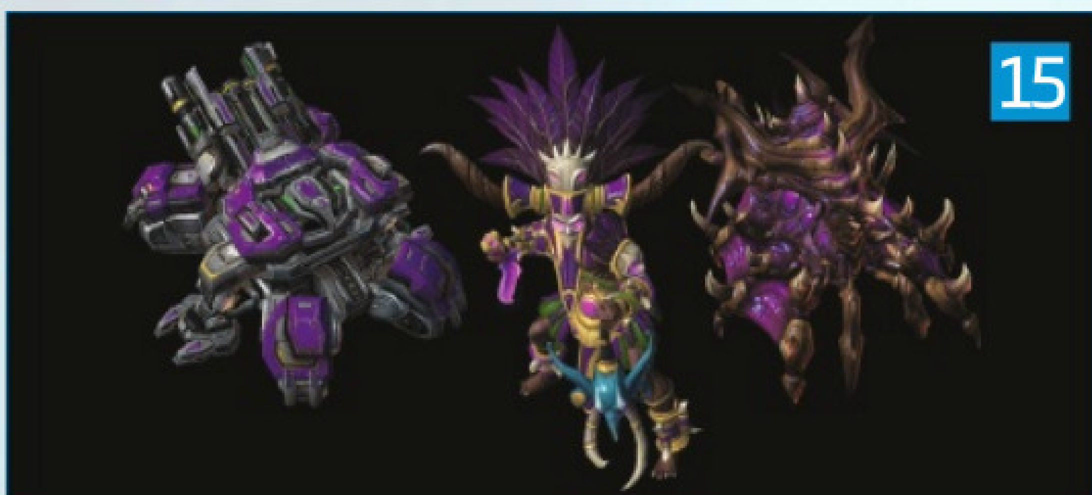
目前SC2DOTA还是使用《星际争霸Ⅱ》地图编辑器制作的，共有12个英雄可选。按照一般的说法，这些英雄来自于《魔兽争霸Ⅲ》和《星际争霸Ⅱ》这两个著名RTS游戏，而且都是你喊得出名字的，耳熟能详的著名英雄，但事实上并不是这么简单。目前游戏中可选的英雄包括：

类型	名称	出处
肉盾	阿尔萨斯	“魔兽”系列
	穆拉丁	“魔兽”系列
	憎恶	“魔兽”系列
辅助	乌瑟尔	“魔兽”系列
	塔萨达	“星际”系列
	萨尔	“魔兽”系列
攻城	坦克	“星际”系列
	巫医	“魔兽”系列
	王虫	“星际”系列
输出	凯瑞甘	“星际”系列
	泽拉图	“星际”系列
	诺娃	“星际”系列

其中憎恶、坦克、巫医、王虫都没有成名的英雄（憎恶在DotA里有出场，而巫医在“暗黑3”和DotA中都有出场）。我们注意到所有的Tank都是“魔兽”中的单位，所有DPS（用MOBA类游戏的术语来说叫“Carry”）都是“星际”中的单位，这个有趣的现象大概说明了玩家很难摆脱他们的游戏印象。既然阿尔萨斯、穆拉丁·铜须都是近战出身，虽然也可以硬设定他们能用魔法飞弹进行远程攻击，







13.穆拉丁·铜须的造型就比较走样了
14.辅助型（Support）英雄
15.攻城（Siege）型英雄

但感觉上总不太合适。反之，让诺娃这样的以伪装、潜行和突袭为代表的特种部队穿上如同喷火兵一样的厚装甲去顶子弹，恐怕也很颠覆玩家对他们的印象。因此我们得到的第一个印象是，英雄的定位是与我们的习惯相符的。

其次是英雄的属性、成长与技能、装备栏等设定。这些都很关键，前已言之，是否有三围属性甚至是评价一个游戏是否山寨DotA的重要标准，而“起凡”有别于市面上绝大多数同类游戏的一个特征就是英雄居然有9个装备格，而几乎所有其他游戏都是6个格。差异化是怎么体现的？差异化就是从这些地方体现出来的。

在SC2DOTA里，英雄没有三围，面板上可见的有以下属性：等级，护甲、物理系、魔法系，血槽、法力值，经验值、金币，4个技能，4个物品位置，以及2个默认的技能（回城和传送，所有英雄都一样）。这个系统相对来说是比较简单的，或者说一些属性没有被显示在面板上，如爆击率、攻击速度、移动速度等等。事实上，要想表现所有的属性是不可能的，因为它们的数量比较大，但一些重要属性如移动速度还是应该直观呈现。在DotA里这一点就做得不太好，你需要输入-ms命令来查看你的速度，很多时候玩家根本不输命令而是靠记忆游戏规则，直接计算出自己用的英雄的当前移动速度，这是很不方便的。反之，LoL里做得就不错，移动速度一目了然。

4个技能的设定与目前主流的设定一致，这4个技能通常应该包括3个普通技能和一个大招（6级才能学）。从另一张单挑Boss的截图上看，目前英雄的等级上限是10，这是《魔兽争霸Ⅲ》的标准版《混乱之治》的设定，这个设定曾极大地阻碍了RPG地图的设计，因为在有限的10级（准确地说是9级）升级空间中，你很难做到把游戏内容展开。如果要保证一局游戏的时间在25~40分钟，那么要么迅速达到10级然后进入一个等级无法拉开的尴尬处境，要么每一级的时间很长，这会导致等级落差变大，升级就会有战斗力的飞跃，从而使比赛的随机性大幅度提高。从任何角度来看，10级的等级上限都是不恰当的。

具体的技能效果目前还不清楚，从图标上看，几乎完全沿用了暴雪一系列游戏中的图标。据此可推测技能的效果应该与它们在各自对应游戏中相同图标的技能相仿或相似，如英雄萨尔的4个技能，图标在《魔兽争霸Ⅲ》中分别是治疗波、闪电链、粉碎和嗜血。由于他被设定为一个支援型角色，那么至少治疗波这个技能应该是会有的。

另一方面，4个装备格也很令人费解。以DotA来看，6个装备格尚且不够用，当游戏进程达到50分钟以后，担任输出的Carry玩家手里的钱通常就已经开始花不掉，因为已经没有更多的格子可以放装备了。在DotA里你可以攒着钱来准备买活，在SC2DOTA里你要怎么办？如果设置是类似的，那就意味着你的钱溢出的时间点可能是30分钟，甚至是20分钟。也就说，游戏时长不会超过这个数字太久，从而引发新的问题：如果游戏时长很短，那么游戏准备时间（寻找主机、加入、等待人满、读盘）相对的就会显得很长，玩家会因此对游戏失去兴趣。

稍微地引申一下：目前DotA面临的最大问题就是游戏准备时间过长。你只能使用默认的方式寻找主机并加入，由于某些玩家有可能反复进出主机（无论原因是什么），导致其他人无法正常开始游戏。另外，在选人过程中某些玩家也有可能退出游戏，使游戏提前结束。在目前国内的环境里，平均开始一场正常游戏的时间是10~15分钟，这还没有计算各种全图、卡机和踢人外挂。假如类似情况也在SC2DOTA里出现，玩家必然会迅速对这个游戏和等待时间几乎一样长的游戏失去兴趣，除非把它转成页游，允许挂机托管、RMB加速和操作集中化——但那根本就是不可能的。

概括地说，目前SC2DOTA的英雄属性有一些问题，可能导致游戏性下降，但大方向没有问题。

物品

物品也是重头戏。假如没有物品，那游戏就失去了最精彩的变化。很多人对于DotA的印象首先是曾被某个特定英雄虐过，其次就是这个特定英雄是如何虐他的——往往是出了特定装备。“武功再高，也怕羊刀”“金箍大炮，轻轻一爆”这类段子对于所有DotA玩家来说恐怕都非常熟悉，能在阅读到文字时立即回忆起对应物品的图标。作为英雄实力的一个重要组成部分，物品同样是MOBA类游戏的灵魂。

在目前的SC2DOTA里物品数量还很少，从一张截图里我们看到目前共有19件物品，准确地说是16件物品+3个升级选项，其中只有一个升级选项能看到注释，效果为使你永久获得+10%伤害、+10%技能伤害、+10%技能治疗，+5%护盾。16件物品中有3件是消耗品，目测为血瓶、魔瓶（目前不清楚其作用机制是一次性恢复还是持续恢复），以及一个看起来像是碉堡或炮塔的东西；装备有8件，除了一个“棍子上的胡萝卜”以外，其余7件都可以升级（最多3次）。最后是5件定位是“宝物”（Artifacts）的装备，它们都不能升级，至少在面板上没有显示有等级的迹象。

19件物品——这无论如何不能称为一个成熟游戏的物品体系。不过，数量只是一方面，这些物品设计的方向如何？是否真实反映出暴雪对于MOBA类游戏的理解？

很遗憾，至少以目前的资料来看，SC2DOTA对于物品的类别还没有定义。在MOBA类游戏里，物品、装备的功效是提升英雄的实力，包括他的攻击能力、防御能力、移动速度，或是提供给他更大的视野使他能知道对手的动向与意图，又或是隐藏自己的位置等等。在DotA里物品并没有进行分类，LoL里物品有了分类，如有一项是“防御能力”，其下又有子项“生命值”“护甲”“魔抗”“恢复速度”等等。那么在SC2DOTA里，目前所有的物品分成3类，即消耗品（Consumables）、装备（Items）和宝物（Artifacts），这个分类过于笼统，因为这个分类并不能表明物品各自的功效与适用范围，顶多说明了它的价值。

当年3C流行的时候，暴雪曾出过一张名为“暴雪3C”的地图（名字叫“Extreme Candy War 2004”，是官方地图，所以理论上每个玩《魔兽争霸Ⅲ》的人机器上都有这个图），基本上也是完全山寨当时流行的3C版本，不过增加了一些独特的文化元素，最显著的莫过于地图一眼望去像是一个万圣节的南瓜（即被雕刻出眼睛鼻子，看起来是在笑的南瓜），比如圣诞节糖果等等。暴雪没有继续更新它，而就这个版本本身来说，它更像是一种恶趣味。它有很多新设计的物品，大都显著影响游戏平衡性，比如吸血50%而且不惟一的道具。从这张图的风格来看，暴雪并非不重视RPG，但他在做RPG时总觉得应该以娱乐为主，力求新思路，用一个词形容叫“奇技淫巧”，比如设计一个使用技能1可以获得连击点，使用技能2（终结技）则消耗连击点的英雄——这实际上就是WoW里的盗贼。心思都花在这些新奇的设定上而非地图的平衡调整与后续开发，看起来这是暴雪的风格。

那么，类似的情况你在这张SC2DOTA上也可以看到。暴雪似乎根本就没有分析过一个MOBA类游戏需要哪些物品，以及这些物品各自适应游戏的哪些方向。英雄的能力提升简单地用一个“升级按钮”来实现，一键升级，而且是全+10%，那我还买物品干什么？这个设定会极大地破坏平衡性，使游戏失去乐趣。

综述

其他的一些游戏特征还包括双Boss（DotA里只有一个Boss，LoL里则有一大一小两个Boss）、无可消除地形障碍（没有树林，因而没有树林可绕，只有地上的芦苇可躲藏），等等。这些特征使得它看起来更像LoL而不是DotA，这也很好理解：山寨DotA的产品太多了，再照着DotA做，即使是暴雪出品，也很难做出精彩之处。反之，目前LoL基本没有山寨者，所以抄它是一个比较好的选择。假如你不喜欢“抄”这个说法，可以理解为暴雪文化元素+LoL游戏模式的完美结合。

总的来说，目前的SC2DOTA显然是一个开发中的版本。它的英雄系统看起来相对完善，而且由于选取的对象几乎都是暴雪游戏中大家耳熟能详的角色，配合以“星际2”的图像引擎，很容易就能为人所接受。但是，至少就目前来看，它的物品系统存在非常大的问题，可装备栏位少，物品类型不明确，属性混乱。在图形图像方面它应该是目前市面上最好的（LoL经常被指责打击感差，英雄像一个个纸片，缺乏立体感），其余方面则还有改进的余地与空间。

未来

MOBA类游戏的未来会是怎么样，这个市场会不会因为暴雪的介入而变得更有趣？

首先我们注意到虽然目前市面上游戏不少，但真正比较有影响力的只有两派，山寨DotA的，山寨LoL的（或说仿造LoL的）。这反映出一个问题，缺乏真正有想法的设计师，整理并且策划出MOBA类游戏所需要的元素，并且真正地去贯彻它。我们来看看目前呼声比较高的几个MOBA类游戏（见下页表格）：

这4款游戏被认为是玩家接受程度比较高，有市场份额或有市场潜力的。我们注意到其中两个游戏还在开发中，那





16.地精商店，这是基地里的商店而非DotA里的野外商店
17.对线中的小兵





18. 又一个“魔兽”系列玩家耳熟能详的英雄——萨尔
19. 萨尔正在带线，注意他的眼睛是红色的
20. 巫医的某个技能打在穆拉丁身上

么根据Valve的说法，Dota 2最快也要2012年才能正式运营，而暴雪甚至根本没有进行SC2DOTA的上市时间预测，只是提到它“可能会从《星际争霸》中独立出来”。也就是说，甚至这个地图是否会成为一个独立运营的产品都还是未知数。虽然我们从它在本次暴雪嘉年华上的重磅戏份上可以推断暴雪应该会让它成为一个单独的产品，但具体的拆分过程即使用技术的眼光去衡量，恐怕也需要一段漫长的时间。

为什么要拖这么久？一个最简单的回答是，因为游戏内容不够。Dota 2目前只有50多个英雄，在队长模式（-cm）里会禁用其中的10个，这样双方选择的余地就不大了，甚至会出现无人可选的情况（比如本次ESWC世界总决赛，EHOME战队就因为选人顺序没有安排好导致无Carry可选）。这种情况肯定会影响游戏体验和平衡性，为此，必须完善它，即使会拖延上市时间也在所不辞。

这应该是MOBA类游戏市场的第一个趋势，关于游戏质量的趋势：DotA由于缺乏更新以及其旧有的问题，会逐渐衰落，但由于受众面太广，短时间内还不会消亡（事实上同类游戏“真三”在三四年无人更新的情况下，依然保持着几万人的在线数字）。LoL作为新一代独立开发的MOBA类游戏，拥有全新的游戏体验，将会占据市场一大块份额。几个月后，Dota 2将在完善后发行，届时DotA的玩家大部分会转化到Dota 2中，少部分流失，极小部分则继续玩无人更新的最后一个版本的DotA。再过一段时间（至少2012年夏天），SC2DOTA发行。但是在那个时候，市场早已为LoL与Dota 2所占据，所以不管它在游戏本身做得怎么样，至少在市场时机上，它的前景是很悲观的。

名称	制作人	目前状况	前景预测
DotA	Icefrog	“魔兽”系列	因缺乏更新逐渐黯淡
Dota 2	Icefrog	开发中	对是否能打开市场抱怀疑态度
LoL	Guinsoo	活动	模式成熟，渠道好，很有前途
SC2DOTA	Blizzard	开发中	成型时间太晚，不容乐观

第二个趋势是关于服务的。DotA之所以正在失去它的受众，一个最主要的原因是无人运营，导致外挂泛滥，很多问题迟迟不解决，使玩家失去信心。这一点告诉我们，一个MOBA类游戏，其核心价值不仅仅在对战部分，还在社交部分。由于这类游戏通常是5人组成一个队伍与另外5个人进行对抗，如何找到另外4个人就成为重点。如果游戏能协助玩家找到另外4个人，就有其核心竞争力。LoL率先实现了这一点（实践证明这个系统运作良好，这也是LoL获得成功的一大原因），Dota 2也已经实现了自动匹配，而另外的游戏是否能自动匹配目前还是个未知数——SC2DOTA如果使用SC2的匹配系统，是有可能实现自动匹配的。不过因为国服SC2的用户很少，一个流传很广的冷笑话是，SC2DOTA的匹配难点在于找到另外9个在线的玩家。

当MOBA类游戏正式运营时，运营商就要比拼服务了，至少在目前层面上，服务仍是非常重要的环节。也许有一天当服务流程化系统化规范化了，它们也会像MMORPG一样进入比拼渠道与运营手段的层次，但至少目前来看，以这类游戏短短两三年的发展历史，还没到这个程度。

最后一个趋势是关于类型本身的。这里只提到了4个游戏，事实上MOBA类游戏并不止这么几个，而且像《梦三国》这类游戏，实际上也还是有不少用户的，据称其在线数甚至达到几十万的量级。要想让它成为正式的电竞比赛项目，迈出国门冲出亚洲走向世界也许不可能，但是在国内占个地方市场，赚点钱应该不难。那么，MOBA类游戏会是将来热门的游戏开发方向吗？就像2006、2007年网页游戏兴起一样？就目前的情况来看答案很可能是否定的，因为MOBA类游戏所需要的开发时间太长，即使是暴雪、Valve这类世界级游戏开发公司，一个产品从策划到成型至少也要一年以上，LoL实际上是2008年年底就开始测试，直到2010才正式运营（国内是2011年运营）。

这就是说，MOBA游戏更像是网游里的MMORPG，大成本，大投入，需要资金多，期望回报高。它不具备网页游戏短小精悍的特点，也就注定不会有太多的资本进入这个市场。在今后数年内，我们可能只有LoL、Dota 2、SC2-DOTA这3个选择。那么，你的选择会是什么？

暗黑破坏神Ⅲ
经典的延续

■陕西 人人都是和命运抗争的斗士

“我永远都忘不了2008年6月28日WWI上，崔斯特瑞姆的音乐响起时给我带来的那份激情与感动！”

——来自众多老暗黑迷的心声

随着之前9月21日“暗黑3”全球测试的开始，这款游戏当之无愧成为嘉年华上的焦点，这点也体现在了官方的海报中。每年海报中间的人物所代表的游戏都会成为当年的重点。在大会的时间安排上，我们也发现这款游戏所占的比重较去年有了显著提高，并且今年随嘉年华门票赠送的重要奖励都与《暗黑破坏神Ⅲ》有关，一个是《魔兽世界》中的虚拟宠物——暗黑破坏神鱼人宝宝，另一个就是超萌的泰瑞尔手办了。

当地时间2011年10月21日中午11点，暴雪嘉年华正式开幕，在开幕式上暴雪就为我们送上了一份大礼，那就是《暗黑破坏神Ⅲ典藏版》。其中包含了丰富的赠品，并且涉及暴雪旗下另外两款游戏《魔兽世界》和《星际争霸Ⅱ》，由于各地区政策和实际情况不同，可能各种典藏版中所包含内容也不尽相同，这一点在“暗黑2”时期就曾发生过。

典藏版的内容包括：

完整的PC/MAC“暗黑3”游戏DVD安装光盘。

暗黑破坏神头骨闪存盘底座和4GB的红色“灵魂之石”外形U盘，U盘附赠一套完整版的《暗黑破坏神Ⅱ》以及资料片《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》。

特殊的游戏内虚拟物品：包括《暗黑破坏神Ⅲ》中的大天使之翼，额外的战旗，特殊云雾和烟雾护甲染色剂，《魔兽世界》的非战斗宠物傀儡萨满和《星际争霸Ⅱ》中拉风的战网头像：大天使机枪兵、猎魔人狂战士和巫医异化虫，此外还有“暗黑3”制作时的幕后故事DVD/蓝光光碟，游戏原画集和原声CD。

之后发布会的阶段给我们带来的消息则略显单薄，相对于《魔兽世界》发布的熊猫人和90级新天赋，《星际争霸Ⅱ》新的资料片以及全新的《暴雪DOTA》来说，我们只得到了关于游戏性和剧情方面的少量信息。当然，作为一款还未发售的游戏，暴雪利用饥渴营销的手段是理所当然的。

第一天的发布会于美国时间21日下午4:45开始，历时约一小时，到场嘉宾包括Jay Wilson（“暗黑3”首席设计师）、Jason Bender（主程序设计师）、Andrew Chambers（副设计师）、Wyatt Cheng（技术设计师/职业技能设计师）以及Chris Haga（首席美工/技能设计师）。在这一个小时的时间里，他们主要为大家讲解了《暗黑破坏神Ⅲ》的一些设计方向。

游戏性的逐步完善

发布会一开始Jason Bender首先为大家讲述了“暗黑3”里如何获得成就，有一些常规成就，如在多少秒内摧毁多少个物品或杀死多少个怪物、利用地形（如摇摇欲坠的墙壁或是链式吊灯）来杀死怪物，或一些类似于恶作剧的，比如赤手空拳杀死Boss，还有一些极限玩法，如在专家模式（Hardcore，又叫死亡模式，是指人物死亡后不会重生而是真正意义上的死亡）下达到60级等等。







1.“破坏神头骨”和“灵魂之石”U盘
2.看到这些赠品，大家有没有心动呢?
3.特殊的游戏虚拟物品
4.BlizzCon 2011数字版海报，可以看到“暗黑3”占了相当重要的位置
5.战旗的装饰界面








6.战旗是玩家成就的一种表现形式
7.铁匠铺是本作装备系统的一大精髓
8.暴雪希望玩家多多考虑战术，因此在竞技场中，玩家将不能切换装备和技能
9.“暗黑2”的游戏初期只需要玩家去清扫一个邪恶洞窟里的怪物




成就系统的作用之一就是让玩家的战旗变得丰富多样，如《魔兽世界》中的成就点数一样，战旗是玩家在游戏中成就的代表形式。随着玩家成就的获得，战旗会有不同的样式，而专家模式下人物的战旗底端则与普通玩家不同，当你和其他玩家组队的时候，队友能一目了然地通过战旗了解到你的能力，并且通过点击战旗传送到你的身边。

之后Andrew Chambers指出，前作的非后期物品仍然存在着问题，并且无论你如何处理装备都会造成金币的囤积，虽然有赌博系统可以消耗掉一定量的金币，但他们发现玩家们并不买账。这一切在“暗黑3”中将不复存在，这一作中有很多既能延长物品寿命，又保证他们“退休”之后不会造成经济系统崩溃的方法。秘术匠是游戏内的3个工匠之一，她几乎可以帮助你以任何方式来提升你物品的品质，当然这些属性都是随机的，如果你很不幸地得到了不理想的属性，你可以继续强化你的物品来得到令你满意的提升。铁匠则可以依怪物掉落的物品制作书来打造相对应的武器或者防具，只要材料管够，想打造多少打造多少。珠宝匠则专门对付各种宝石，他可以为你合成宝石，为物品增加凹槽，从凹槽中把宝石取出或者是制造首饰。他们都能升级至10级，但是你需要提供训练书页。这三大工匠的等级是同帐号下所有人物通用的，你完全不必担心需要反复地升级你的工匠们。

由此可见，本作的物品循环比前作更加充实丰富，你可以通过购买，打造，掉落和拍卖得到各种物品，你可以将你的物品出售，也可以将他们分解以供制作新的装备，或者挂到拍卖行换取游戏内的货币或者实际货币，例如美元。

《魔兽世界》的运营让暴雪有足够经验来为“暗黑3”建立拍卖系统，弥补前作的不足。在前作中，玩家只能在游戏内当面交易，为了找到交易对象，玩家不得不在频道内不停地刷屏，或通过第三方网站购买物品。对“暗黑”系列游戏来说，交易始终是游戏的重点，因为想要在游戏内找到所有自己需要的物品几乎是不可能的。然而在拍卖行中你可以轻易地找到几乎游戏内所有的物品，并且这次暴雪一反《魔兽世界》中禁止现金交易的做法，内置了带有现金交易系统的拍卖行，玩家可以选择是否使用实际货币来交易物品，这次暴雪的理念是希望玩家通过游戏内的现金交易而以此避免盗号或者是被欺诈之类的风险，当然了，暴雪会从每笔交易中抽取一笔交易税，现金交易则由第三方平台来进行支付，目前公布的北美区第三方平台是大名鼎鼎的线上支付系统PayPal。

最后开发组为大家展示了游戏改进方面的一些效果，怪物获得的更多的能力，例如针对远程职业怪物会丢手雷，但是对于近战来说手雷则可以通过轻松的走位来躲避。并且随着难度的提升怪物的能力会有大跨度的提升。相对的，被动技能的系统得到了进一步的完善，被动技能现在更有趣了，并且获得了一些恰当的增效。

Wyatt则逐一为大家解释了每个职业的变化：野蛮人已经相当成熟了，但是仍有一些小问题，比如低级技能的怒气获取；法师的伤害过高，对此暴雪已经在之前的版本把所有的伤害技能都调整为基于武器伤害，为了防止法师拿上巨大的双手武器来施法，施法速度被调整为基于武器速度；巫医则需要玩家们在回魔和伤害之间寻找一个平衡点；武僧方面修改了初期的生存能力、真言能力以及连招系统，猎魔人则

优化了技能结构以及能量系统，并且强化了控制能力以保证安全性。此外，“暗黑3”将采用《魔兽世界》延伸而来的竞技场设定，竞技场有独特的地形地貌，以方便玩家发挥不同的战术，并且有着一整套相关的PvP系统。

如果你经常看一些试玩报告或者亲自玩过Beta，你就会有一种游戏过于简单的感觉，目前的测试基本就是一个游戏的教学关，想想在其它游戏中那些为教学而教学的关卡吧，暴雪不喜欢专门去做这样的一个教学关卡，所以他们的游戏基本都是以游戏初期的内容作为教学，随后难度逐渐增加。在前作中，游戏的第一个任务只需要你找到邪恶洞穴并且清光里面的怪物即可，而洞穴里的怪物几乎无法对玩家造成伤害，由此可见“暗黑3”的初期也是一样的。在之后的每个章节里，怪物对玩家的威胁会越来越高，并且会有更多的技能和更高的攻击频率。暴雪很满意现在的难度，既可以吸引新手，又能激起高玩们的兴趣。

在访谈结束之前，“杰伦哥”（Jay Wilson）表示，追随者系统将可以在游戏的所有难度里使用，而并非之前设定的只能在普通难度使用。至此，一个小时的访谈完毕。

新背景资料的公开

永恒的冲突

第二天的访谈于当地时间中午11点开始，制作组们为我们介绍了“暗黑3”的背景设定，首先谈到了永恒的冲突，天使和恶魔都是由世界之石创造的。世界之石可以无限地创造世界，高阶天堂和燃烧地狱是宇宙的第一次创造产物。很快他们发现了对方，并开始为争夺世界之石而战，因为世界之石可以让他们的“现实”完美化。世界之石在当时是世界的中心，是一个被叫做混沌虚空的区域。在“暗黑2”里，天使们控制了这个地方。直到有一天，一个叫做艾纳礼尤斯的天使开始厌倦了战争，他和有相同志向的恶魔莉莉丝一起偷走了世界之石并且藏在了另外的一个次元里，也就是庇护所。于是逃出来的恶魔和天使们在这里创造了乐园并结合，“创造”人类的始祖纳法勒姆人、死灵之祖拉斯玛是由艾纳礼尤斯和莉莉丝所生，而野蛮人的先祖——不朽之王布尔凯索（Bul-Bathos）是由其他天使和恶魔所生。这也就是说，他们并没有人类的性别，所以他们确切地繁殖方式目前仍然未知。莉莉丝希望用强大的纳法勒姆人组建军队而艾纳礼尤斯则强烈反对，他不希望这股力量旁落他人，于是就利用世界之石削弱纳法勒姆们的力量，经过数代繁衍之后纳法勒姆的力量逐渐削弱，成为了凡人。

这段故事在“暗黑破坏神”的官方小说《原罪战争三部曲》中有详细的描述。并且在“暗黑3”的官方设定《凯恩之书》中有更详细的讲解。接下来制作组讲到了天使们和安格利斯委员会，天使之前一直都缺乏设定，我们在游戏中只见到了3位天使：泰瑞尔、哈德尔和已经堕落的衣卒尔。但事实上天使的设定类似于魔神一样都有着自己的定位：

泰瑞尔：审判天使，性格严谨而高尚，当他看到强大的纳法勒姆人乌迪西安通过牺牲自己来修正了庇护所的问题之后，泰瑞尔认为这是高尚而荣誉的行为。于是便有意对人类的评价放水，同时帮助人类。

奥利尔：希望天使，女性。安格利斯委员会最乐观的天使。认真、聪明且充满希望。她有着教士般的性格。有着被叫做希望之绳的强大法宝，可以给予祝福。她是委员会的核心和凝聚力所在。

马萨伊尔：智慧天使，人物设定仍然在开发中。他在议会中主要是说教和布道。就在艾纳礼尤斯偷走了世界之石之后，他有些失控，所以相比其他天使来说更阴暗，武器是双镰刀。

伊姆帕里斯：勇气天使，脾气暴躁的天使，他非常有控制权，在战场里凶狠无比，以和恶魔战斗为主，死在他手下的恶魔不计其数。

伊斯瑞尔：命运天使，无法解读命运但能看到可能性。











10.我们希望所有的玩家都是高玩
11.奥利尔是安格利斯委员会最乐观的天使
12.马萨伊尔相较于其他天使更为阴暗
13.伊姆帕里斯脾气暴躁，杀死过无数恶魔
14.身为命运天使的伊斯瑞尔却无法预知人类的命运

学识丰富但不常说话，却总提出很有价值的建议。不过世界之石被盗以及庇护所的创建使得他看不透凡人，他只能预知天使和恶魔。由于人类的行为不是天使可以理解和认识的，他对此十分烦恼。

以上几位天使长组成了安格利斯委员会，他们支配法则和秩序，而高阶天堂的其他天使都得服从他们，议会在传说中的白银城发号施令。不过地狱里的魔神们也是类似的，最早地狱是由庇尔斯级恶魔：恐惧之王迪亚波罗、憎恨之王墨菲斯托以及毁灭之王巴尔三兄弟和他们的爪牙控制的。后来恶魔发现人类非常容易被控制和堕落，于是他们想拉拢人类，但谎言之王贝里艾尔和原罪之王阿兹莫丹并不喜欢这样。他们在地狱内发动了内战，三大魔神被打败了，并且被流放到了庇护所，但是叛乱者们和关注这场叛乱的天使们都不知道，这场叛乱原来是三魔神精心设计的阴谋，这件事除了三魔神之外大概只有堕落天使衣卒尔能猜到其中的缘由，这段剧情并未在游戏里出现，但是作为《原罪战争》《暗黑破坏神》《暗黑破坏神Ⅱ》的背景，三魔神在庇护所被赫拉迪姆（一个由泰瑞尔从东方召集来的魔法师、战士以及学者所组成的魔法行会，用来对抗把庇护所搅的一片狼藉的魔神三兄弟）所囚禁。之后他被玩家追杀，被牵扯进去的还有安达利尔和督瑞尔。

在3代中我们还要面对新的魔神，比如谎言之王贝利艾尔和原罪之王阿兹莫丹。暴雪依然保持了谎言之王的神秘身份，但着重介绍了原罪之王阿兹莫丹：原罪在基督教义中原指人类天生的七宗罪：暴食、愤怒、贪婪、懒惰、骄傲、淫欲和嫉妒。游戏中原罪之王的设定非常肥胖，也许就是暴食所致，阿兹莫丹那肥胖的上半身形态参照了日本的相扑运动员。在三魔神被流放期间，阿兹莫丹统治了地狱300年，他贪婪奸诈并且虚伪，喜欢穿金戴银。

关于这两个魔神，其实早在当年“暗黑”初代的说明书里就有相关的描述：

“他们无知地认为，3位魔神惧怕继续和天界的战争。由于恶魔们对中断战争而感到愤慨，阿兹莫丹和贝利艾尔似乎看到了现在是推翻魔神统治地狱的机会。两名地狱领主召集了其他的兄弟们，以确保人类不会对他们的胜利造成威胁。他们策划了一个计谋以打破僵局，取得原罪战争的胜利并将这永恒的冲突直接升级到末日之战。于是，地狱里展开了声势浩大的革命运动，以推翻魔神三兄弟……”

三兄弟带领着野蛮的地下世界的原住民开始迎击，并消灭了1/3的叛军。但在最后，被由叛徒阿兹莫丹和贝利艾尔派来的长角死神（The Horned Death）所击败。三魔神失去了身体并被弱化，阿兹莫丹将它们流放到了凡人的世界并期待他们被永久监禁。他认为三魔神会腐化并控制人类，从而迫使天使们转头去对付人类位面的动乱，自己则在一旁高枕无忧，这让天界和地狱的大门缺乏足够的防守力量，依然对魔神三兄弟效忠的其他魔头们因为都惧怕阿兹莫丹和贝利艾尔的愤怒，从而逃到了人类的世界里，寻找他们行踪不明的主子。

地狱的战火已被熄灭，阿兹莫丹和贝利艾尔开始就谁应该有更大的权利而争论起来。两个地狱领主之间脆弱的协议就这样灰飞烟灭，并很快开始兵刃相见。仍然留在地狱的恶魔们也划分成了两派，并为自己所效忠的势力打得昏天黑地，直至今日……

灵魂之石

要说贯穿历代“暗黑”剧情的，莫过于灵魂之石，灵魂之石源自于世界之石，是天使们送给人类用来禁锢恶魔的神器，初代中的战士把禁锢恐惧之王迪亚波罗的红色灵魂之石插进自己的额头以禁锢Diablo的黑暗力量，但是他太低估暗黑破坏神的力量了，Diablo开始慢慢腐蚀他的意志，直到他

15.巴尔在前作被玩家推倒了无数次
16. 玩家在初代就曾与迪亚波罗交过手
17.拍卖行可以交易的物品有装备，宝石，染料，书籍书页和金币
18.墨菲斯托也算是老面孔了


15

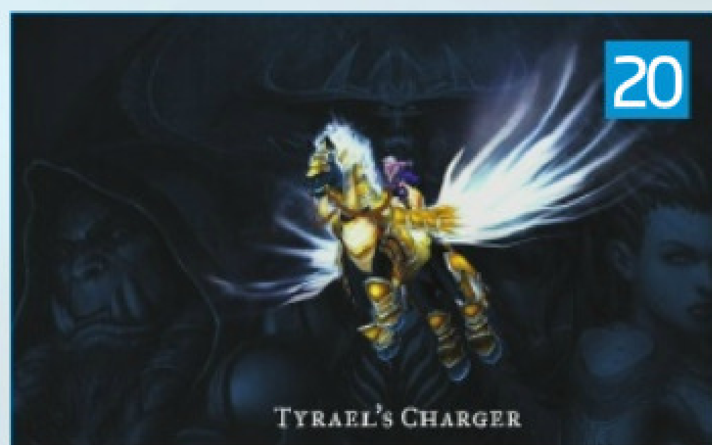

16



17


18







19.国内玩家的骄傲，2011年11月4日凌晨，骷髅王被国内玩家秒杀，打破了之前的记录
20.俨然是“暗黑3”形象代言的泰瑞尔造型却成了《魔兽世界》里的坐骑，暴雪还真是敢想敢做
21.暴雪艺术画展上的黑色灵魂之石

变成了Diablo另一个宿主，成为了黑暗流浪者。憎恨之王墨菲斯托被蓝色灵魂之石所禁锢，巴尔得知了这一情况后打碎了用来禁锢自己的金色灵魂之石，最大的那一块碎片并不能完全禁锢他，这时伟大的人类法师塔·拉夏牺牲了自己，用自己的身体禁锢了毁灭之王巴尔。后来黑暗流浪者释放了巴尔，囚禁了大天使泰瑞尔，并完成了暗黑破坏神恶魔形态的转变。在访谈中，制作组为我们展示了一段关于神秘黑色灵魂之石的CG，在CG中我们看到凯恩的侄女莉亚在梦境中被原罪之王阿兹莫丹所恫吓，阿兹莫丹发誓要找到那块黑色的灵魂之石，因为这块灵魂之石是唯一可以消灭他的东西，这意味着若他得到这个东西，就会成为全地狱最强大的魔神。

为了贯穿和丰富剧情，黑暗流浪者也有了身份，他就是骷髅国王李奥瑞克的儿子、莉亚的父亲艾丹王子。这就给玩家带来了无尽的遐想：在前作中暗黑破坏神的肉体已经被消灭，禁锢他的灵魂之石也已经被打碎，那么暗黑破坏神会以何种形式登场呢？联想到嘉年华宣传海报上暗黑破坏神那曼妙的女性身姿，莉亚会不会就是新的暗黑破坏神——莉亚波罗呢？当然这一切都是猜想，这其中的奥秘只有等游戏正式发售我们才能知道。

在之后的自由问答环节，凡是问到剧情相关的问题，制作组们均以含有剧透内容为由不予回答，并且Chris还在旁边补充说：“我知道你们对我们的答案不满意，不过你们的问题玩了游戏就知道了。”至于真正的“暗黑3”究竟是什么样子，我们不妨用暴雪自己在嘉年华上对“暗黑”系列的回顾做一个总结：

“15年前，恐惧之王首次登上这个世界。1995年一个名为秃鹫（Condor）工作室的开发组加入了暴雪娱乐，来塑造一个伟大的单机RPG，并起名为《暗黑破坏神》。这款剑与魔法题材的斩杀恶魔的游戏十分符合暴雪的想法，但也有若干的修改——《暗黑破坏神》演变成为了即时战斗，从头到尾充满了砍杀的快感。暴雪对秃鹫工作室的创作能力和创意大加赞叹，在游戏开发了一半的时候，暴雪的母公司Davidson和秃鹫工作室进行了接触，这个工作室最后被重新命名为北方暴雪。《暗黑破坏神》上市之后立刻受到了玩家们的喜爱，250万份的销量迈出了成功的第一步，成为了暴雪最有影响力的一部作品，成百上千的玩家爱上了这款游戏。和游戏一起推出的还有闻名全球的Battle.net战网服务系统，战网提供了玩家们之间互相交流以及更轻松的多人联机方式。也正是在那时，玩家们第一次接触到暴雪这个著名的游戏平台，之后的《魔兽争霸Ⅲ》《魔兽世界》《星际争霸Ⅱ》都以不同的方式与战网系统进行了完美的契合。现如今最流行的联机对战游戏DotA中屠夫的台词“Ahh，fresh meat”正是向《暗黑破坏神》中的小Boss屠夫致敬。

在《暗黑破坏神》发布之后没多久，北方暴雪的职员们在短暂的休假后，开始开发更精彩的续作：《暗黑破坏神Ⅱ》！游戏总共设计了5个全新的职业，每个职业都有3个独特的技能树，后来闻名世界的《魔兽世界》中天赋树的设计也是来自于《暗黑破坏神Ⅱ》的构想。这款游戏再次将玩家带上了追猎征讨暗黑破坏神以及他的兄弟毁灭之王巴尔和憎恨之王墨菲斯托之旅。故事设计完毕的3年之后，2000年6月29日，游戏全球发售，在发售的头两周就卖出了100万份，一举夺得了当年销售最快的游戏之冠。暴雪每出一部游戏，战网的人气就更加火爆。而《暗黑破坏神Ⅱ》将战网人气度提升到了新的层面。2001年，暴雪又发布了新的资料片：《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》！暴雪在此后的9年之内仍然继续发售大量的周边产品，这个系列的人气因此常年不衰，时至今日依然如此，就在不久的刚才，今年的10月27日，暴雪又发布了最新补丁1.13d和新的天梯第9季。

但是作为一款已经为大家津津乐道十余年的游戏来说，玩家们更期待的是“暗黑”系列的续作，“暗黑3”在哪里？在北方暴雪2005年关门之后，这一经典的续作看起来就更遥遥无期了。然而，就在2008年的暴雪全球邀请赛上，暴雪宣布“暗黑3”即将成为现实。在激动人心之余，这则消息反而给人带来了更多的疑问，庇护所的命运到底怎样？地狱之火是什么？新的战网又会怎样？这款游戏能否达到前作的高度？让我们拭目以待！”

BlizzCon 2011
暴雪的极客精神在延续

■上海 NerfBlizzCon

时间往回挪3年，当时游戏业界一年一部续作的潮流风吹到了暴雪，首席执行官Paul Sams信心满满地宣称“往后《魔兽世界》要一年一部资料片。”此言一出，社区一片哗然。有高唱赞歌的，有恐慌不已的，暴雪青黑间的口水仗倒是打了无数。然而随后的资料片《巫妖王之怒》和《燃烧的远征》隔了19个月，《大地的裂变》又与《巫妖王之怒》相距20个月，野心勃勃的“一年一部资料片”也就成了空话。磨洋工出名的暴雪大约是业内硕果仅存的一家坚持以作坊式打造精品立足的厂商了。指望这群将“拥抱内心的极客”（Embrace your inner geek）奉为核心价值的加州阳光宅男按照流水线作业的方式去量产工业品大抵是不现实的。

所以这年历再换上一册，跨过圣诞节和新年的坎，《魔兽世界》即将迈入第八个年头。从艾泽拉斯到外域，从诺森德重返旧大陆，传奇已无需赘言。《魔兽世界》的诞生本就是极客精神的极致。当时的Rob Pardo尚沉迷于SCE如日中天的网游《无尽的任务》，担任顶级公会钢之遗产（Legacy of Steel）的会长，带领团队成功拿下多项世界首杀。但随着《魔兽争霸Ⅲ》的开发进入收官阶段，无尽的加班让Rob疏于打理公会事务，最终不得不放弃自己在诺拉斯的职责。“做个自己的EQ吧”，Rob索性将游戏中的副会长Jeffrey Kaplan带进了暴雪，联手打造了暴雪日后的线上王国。

8年已经过去了。

《魔兽世界》已经显出了疲态。今年第三季度财报显示暴雪在全球又流失了80万付费玩家。自《大地的裂变》更新以来，流失的总玩家数已达170万，相比《巫妖王之怒》的巅峰期，玩家流失率高达15%。虽然还没到世界末日，但无数过往的例证都能证明，巨人的衰老已不可避免。

现在我们很难去论证当初若是践行了“一年一部资料片”的承诺，《魔兽世界》到了今日会是处于如何的境地，也很难去想象若是《大地的裂变》不主动寻求变革，今日的艾泽拉斯世界是否会如灾变之前一般美好。

《熊猫人之谜》也许并不是许多人心目中的那一部资料片，甚至那本伪造的“虚空复仇”开发文档都更有正统资料片的调调。灾变之后，玩家对于顶级内容的消化速度已经超出了开发团队的预估。首席系统设计师Greg Street（论坛ID Ghostcrawler，坊间俗称螃蟹）亦承认过“开发团队已经进入到了未知领域”，身为海洋学博士的螃蟹也许从未想过，玩家的情绪比暗流汹涌的海洋更加难以捉摸。正是他在《大地的裂变》里进行了天赋系统的变革，引入了职业专精概念，却没能达到预想中的效果。到了《熊猫人之谜》中，他又提出了天赋2.0概念。在游戏上市之前我们都不会知道这套酷似“暗黑3”主动技能+被动天赋式设计将如何影响《魔兽世界》，但不破不立，暴雪在颠覆与变革之路上越走越远，也证明了这家公司的极客血脉仍在延续。

脱线的《虫群之心》，大有可为的《暴雪DOTA》

“光头哥”Dustin Browder大约是《星际争霸Ⅱ》社区中最有名的人物。也许因为他开发过“命令与征服”系列的行业背景让许多暴雪RTS爱好者打一开始就戴上了有色眼镜来打量他，也或许是因为《星际争霸Ⅱ》并不完美的平衡性让劣势种族的玩家胸中积攒了不少怨念。《虫群之心》中加入的新兵种看起来就各种脱线，也让光头哥平添了许多骂名。人类得到了变形机车和使用镭射武器的双足步行机甲，在变形金刚的道路上越走越远。与此同时，星灵的新单位









1.拥抱内心的极客，克里斯·梅森一讲成名。现在他已经成了极客的精神领袖
2. 在BlizzCon，电子竞技已然Cult化
3.开发组仍然坚定地走在变革与颠覆之路上
4.数值膨胀困扰《魔兽世界》，好在开发组对此已有所察觉并开始主动求变





5.极客是什么？极客是对细节的狂热
6.星灵的造型除了圆润就是更加圆润
7.熊猫人可以止住《魔兽世界》下滑的势头么？没人能知道

的外形一个比一个圆，异虫则通过新兵种成功地将密集恐惧症人群拒之门外。资料片必将带来新一轮的平衡性调整以及游戏方式的重新洗牌。虽说暴雪游戏往往是在资料片发布后才会真正成型，但在《星际争霸Ⅱ》公布之时便确定的三部曲架构使夹在《自由之翼》和《虚空遗产》之间的《虫群之心》天生定位尴尬，至少就目前公布的资料来看，光头哥乃至整个制作组非常难以洗清玩票的嫌疑。

《暴雪DOTA》却让众人眼前一亮。去年嘉年华时仅仅作为一张MOD地图展出，与“艾尔食神”和“星宝迷阵”一起助推地图编辑器社区。后两者早已上线，《暴雪DOTA》却一拖就是一年。今年展出的《暴雪DOTA》不再是去年那张简陋的银河编辑器演示用地图，而是一款在暴雪出品时间轴上占有一席之地的独立产品。独立客户端，独立战网排名，免费运营模式，《英雄联盟》的火爆与Dota 2悬赏百万美元的内测比赛显然刺激到了暴雪。不求盈利，但求正名，《暴雪DOTA》看得出的诚意满溢。坐拥旗下所有知名英雄的所有权，暴雪根本不愁这款整合了三大品牌的大乱斗作品吸引不到第一批受众。相较于越来越复杂，越来越职业化的《英雄联盟》和Dota 2，《暴雪DOTA》走的是简化系统，简化操作，强调配合的“异质化”道路（虽然核心玩家可能会很不屑这样的“傻瓜化”）。易于上手向来利于吸引新用户，但如何让这些慕名而来的用户留下，如何将他们对暴雪的品牌忠诚度转化为对《暴雪DOTA》的品牌忠诚度，这将会很大程度上左右这款小品大作接下来的设计思路。

遮遮掩掩的“暗黑3”

由于公测仍在持续，嘉年华上的“暗黑3”显得比较沉寂。相比起透无可透的游戏内容，游戏外的商业模式和典藏版盒子倒是引起了不错的反响。购买《魔兽世界》年卡送一套“暗黑3”是个好点子，既可以助《魔兽世界》撑过下一部资料片上线前的漫长时光，又不会让“暗黑3”过于分流《魔兽世界》的付费用户。但在商业模式独特的国服，这些似乎都和我们没什么直接的关系。大家也就只能看着嘉年华海报上婀娜多姿的Diablo身影猜猜3代目恐惧之王的性别。联系到“黑色灵魂石”CG中Leah的表现，这位庇护所世界中罕见的萌妹子大约将会以悲剧收场了。

下一步棋该怎么走？

这大约是迄今最火爆的一届暴雪嘉年华。重磅新闻，直播比赛，大牌助阵。无论是GSL决赛上MMA与MVP的对决还是Foo Fighter的现场演出都令人难忘。倒是玩家已经越来越难区分暴雪嘉年华和愚人节新闻了。相比起熊猫人和变形机车，今年愚人节的《星际争霸Ⅱ》体感控制设备看起来倒像是真货……

嘉年华之后紧接着便是感恩节和圣诞节的年末假期。今年的圣诞节对于暴雪来说是一个冷清的节日。除了《魔兽世界》的4.3补丁，暴雪在节日档期并没有其他发售计划。因此，2011年也成了近3年来暴雪唯一一个没有发布新游戏或者新资料片的年头。对这家游戏业界最大的作坊而言，这是调整和变革的一年。

一场热闹的嘉年华预示着2012年将会是热闹的一年。年初的“暗黑3”，年中的《虫群之心》以及很有可能赶在年末上市的《熊猫人之谜》，暴雪旗下的3款作品很有可能史无前例地在一年内同时推出新作。不知是出于巧合还是出于对《魔兽世界》业绩持续衰退的担忧，3款大作填满了整年档期的2012年将是对暴雪未来发展起到决定性作用的一年。在为新作品吸引玩家的同时，如何维持《魔兽世界》的在线率将是暴雪最大的难题。东方风格的《熊猫人之谜》看起来很酷，但7年的运营时间已经让这款游戏的边际收益递减暴露无遗。尽管制作组仍然在主动求变，但随着老一辈玩家的淡出，《魔兽世界》已经很难像当年吸引老玩家那样去吸引新生代的玩家了。

糟糕的是，这个问题还不仅仅影响到《魔兽世界》一款产品。这是一个车枪球与社交游戏的时代，这是一个免费运营与微支付的时代，这是一个移动终端与轻量游戏的时代。游戏业界的蛋糕看似做大了，但传统游戏厂商的日子并没有变得好过。奉行极客至上的暴雪只在RTS、MMORPG和ARPG领域有所建树，随着十多年来一路走过的玩家渐渐老去，暴雪正面临任何娱乐产业厂商都会面临的问题：受众的年龄断层。这显然不是《魔兽世界——熊猫人之谜》《星际争霸Ⅱ——虫群之心》或者《暗黑破坏神Ⅲ》这些名字里带数字的游戏能解决的问题。

且抛下这些看似杞人忧天的观点吧。暴雪在全球仍然有数以千万记的粉丝，其中只有几万人能够有幸造访阿纳海姆，参加这场暴雪文化与极客文化的狂欢会，一同见证历史的诞生，并一同展望他们钟爱的游戏在未来的前景。无论是因为对暴雪的爱，还是因为对游戏行业的爱，暴雪嘉年华都是个特别容易使人感动的地方。P

BLIZZARD ENTERTAINMENT 20 YEAR ANNIVERSARY

暴雪娱乐

影响游戏20年

■策划 本刊编辑部 执笔 Oracle

对于这样一个"20周年"，最主流的纪念方式就是回顾一下这20年来的风风雨雨，然而今天我们要纪念的却是暴雪，是几乎每年都要被各种游戏媒体来回顾一次的暴雪，如果这里再从开始的默默无闻讲到现在的雄霸一方，恐怕你我都有些审美疲劳了。所以，我们来讲一些只属于暴雪的东西。

影响整个业界的公司

今年4月，《PC Gamer》杂志曾刊登了这样一幅如神经细胞般错综复杂的关系图（见下页）。虽然看起来很高级的样子，其实这张图片的主题很简单，就是暴雪前员工对整个游戏业的影响。我们可以看到这样惊人的一幕，从暴雪走出来的知名或不知名的人物，已经渗透到各种大大小小的游戏公司里——黑岛、麻辣马、旗舰工作室……还有那些我们虽叫不出具体名字，但很眼熟的公司，都有着暴雪前人的影子。从这幅图中我们就可以窥出暴雪这家公司对整个游戏业界有着怎样的影响，然而，仅凭这个还不够。

对玩家来说，最有意义的不是人事变动，也不是股票跌涨，而是游戏究竟好不好玩。暴雪对游戏的影响不仅体现在业界上，其有限的产品对游戏类型有着深远的影响，甚至说暴雪重新定义了一些游戏类型也无可厚非，比如——

竞技化的RTS

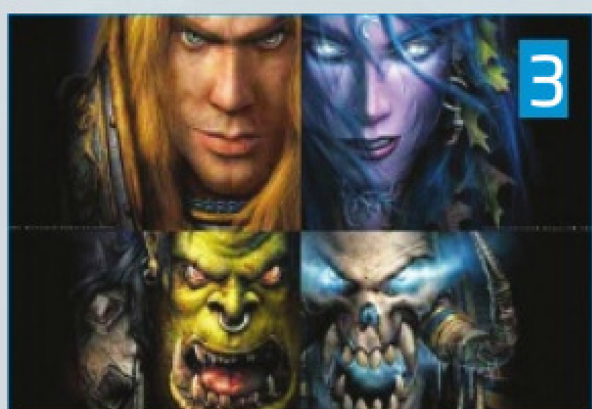
虽然在创立之初的头3个年头里，名为"硅与神经键"的暴雪在家用机平台也不乏优秀作品，但客观上讲，当年的大部分玩家对这家公司的第一印象只能最早追溯到1994年"暴雪"这个正式名称确定之后开发的《魔兽争霸——兽人与人类》（Warcraft：Orcs & Humans），甚至更晚的《魔兽争霸Ⅱ——黑潮》（Warcraft Ⅱ：Tides of Darkness，1995年发售）。我还在小学的时候就曾在学校机房的DOS系统上玩过2代，至今仍对当时苦工背金子的画面记忆犹新。当然，我之所以有这样的记忆，是因为当时这款游戏只有兽人与人类两个种族，采矿方式如出一辙（兽人与人类即使在《魔兽争霸Ⅲ》里也是最相近的两个种族）。当时两个种族的设定被玩家批评为过分相似，如今我们可以认为正这是这样的批评，为之后的3种族设定埋下了伏笔。

在《魔兽争霸Ⅱ》里，兽人和人类的设定是平行的。人类的每一个战斗单位往往都能从兽人中找到相对应的单位，反之兽人的每个战斗单位往往也能从人类的阵营中找到其替代者，他们的科技树也很相似。那个年代的RTS大都如此，这样的设定也算是中规中矩。但暴雪比其它游戏公司更早地打破了这种常规设定，1998年的《星际争霸》融合了3个截然不同的种族，各自有着独特的战斗单位与科技树，换一种种族给人的感受不亚于换一款游戏。另类的设定使得《星际争霸》迅速从同期的RTS里脱颖而出，而更为难能可贵的是，在这样巨大的种族差异下，暴雪仍然让游戏保持了相当高的平衡性，对当时的RTS设计理念是一个巨大的冲击，更为之后的竞技化铺平了道路。

我们就不说《星际争霸》回炉重做，《魔兽争霸Ⅲ》一再跳票这种老掉牙的轶事了，这里只讨论暴雪的这两大系列为RTS的竞技化做了哪些贡献，这时肯定会有电子竞技爱好者出来大喊："平衡性！"诚然，这是竞技不可或缺的一











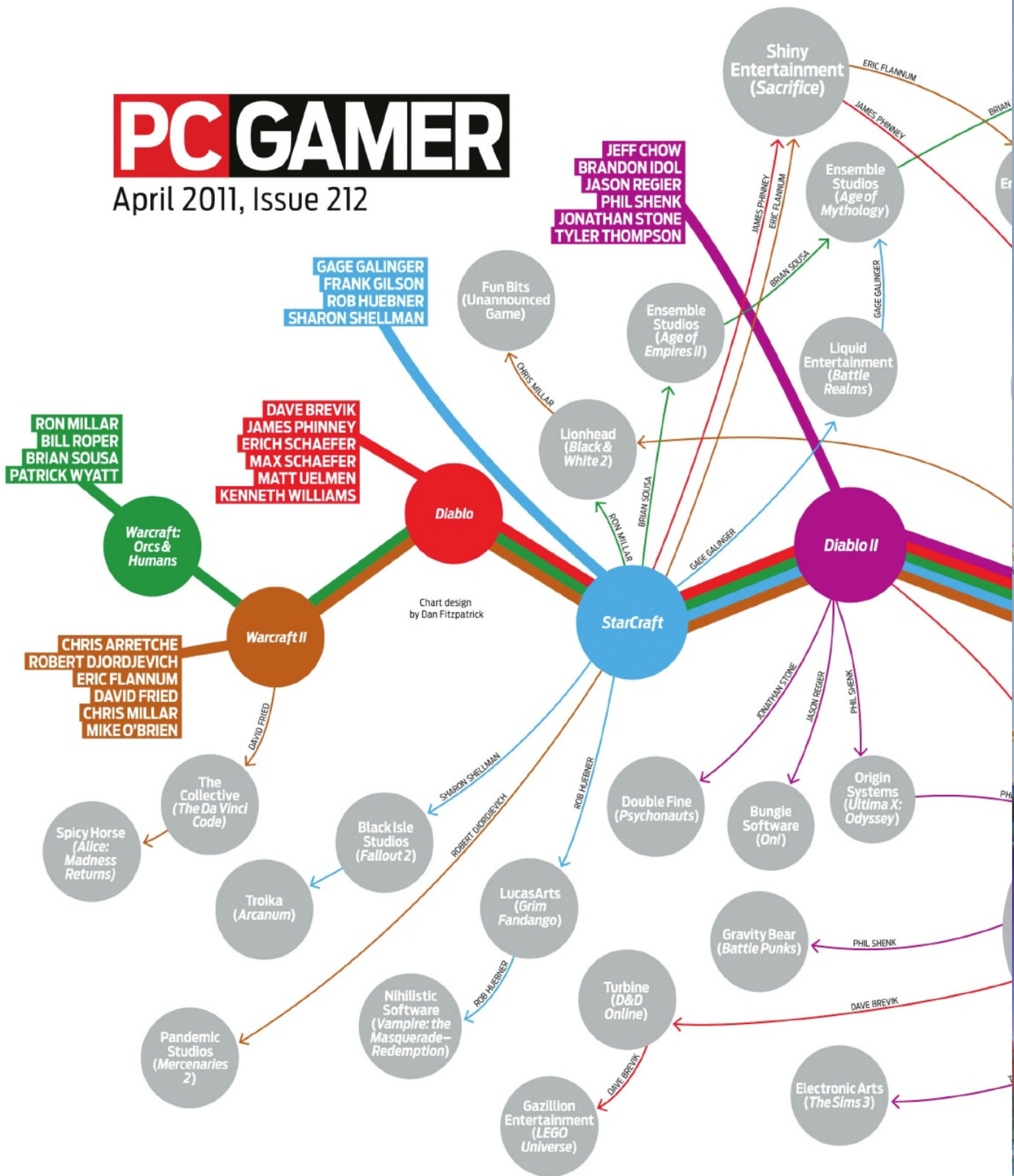
1.初代的《魔兽争霸》在设定上非常普通，只能算一款"模仿得很好"的作品

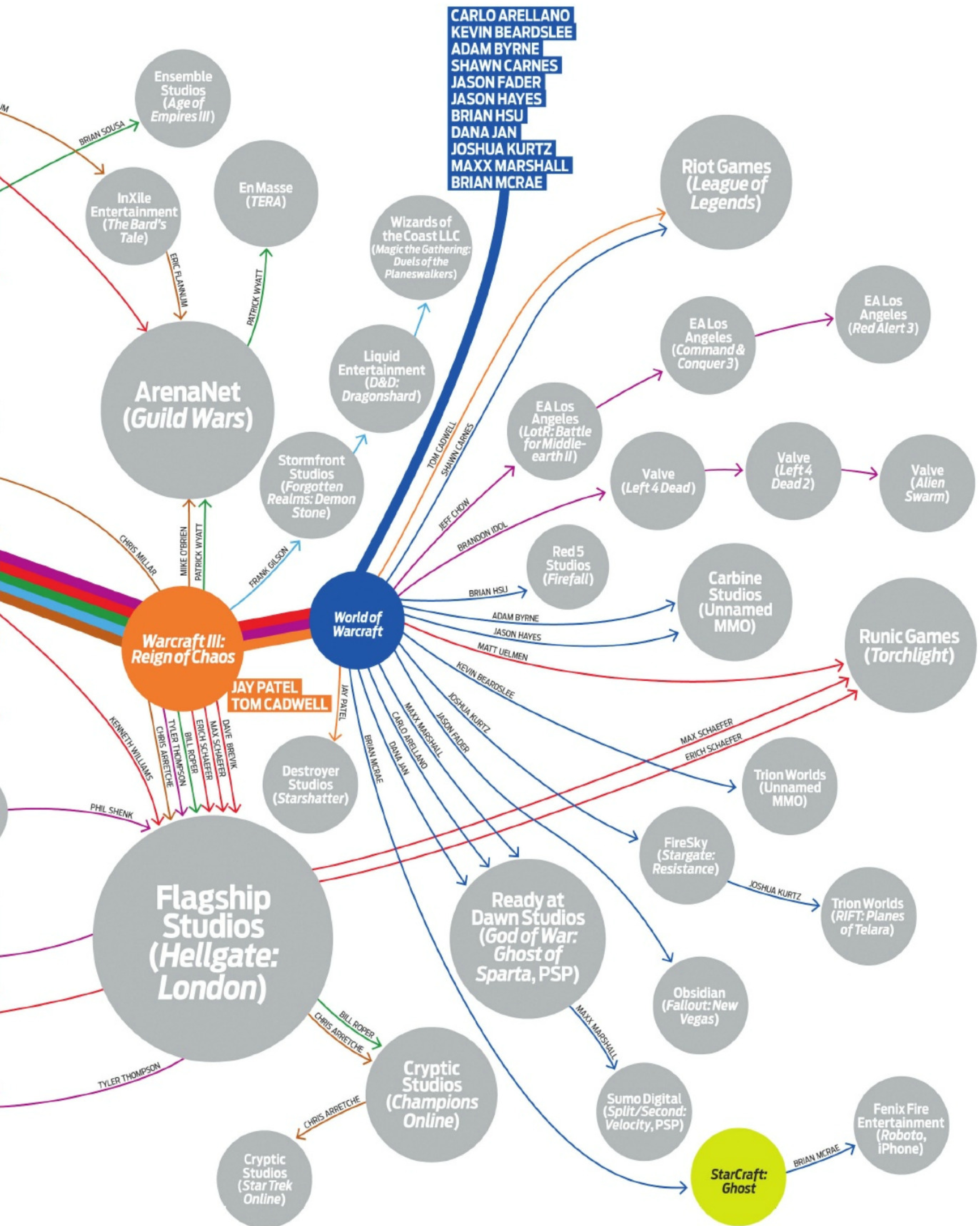
2.到了《魔兽争霸Ⅱ》中，暴雪开始加入一些自己的想法

3.你们抱怨两个种族太少？那好，我们给你4个种族

4.别看现在Mike Morhaime一脸成功人士的样子，创业刚开始的他甚至不得不利用美国信用卡机制的漏洞，同时申请了十几张信用卡来支付员工的薪水

5.战网极大延长了《暗黑破坏神Ⅱ》的寿命


PC GAMER
April 2011, Issue 212
Chart design by Dan Fitzpatrick
Warcraft: Orcs & Humans
RON MILLAR
BILL ROPER
BRIAN SOUSA
PATRICK WYATT
Warcraft II
CHRIS ARRETCHE
ROBERT DJORDJEVICH
ERIC FLANNUM
DAVID FRIED
CHRIS MILLAR
MIKE O'BRIEN
Diablo
DAVE BREVIK
JAMES PHINNEY
ERICH SCHAEFER
MAX SCHAEFER
MATT UELMEN
KENNETH WILLIAMS
StarCraft
GAGE GALINGER
FRANK GILSON
ROB HUEBNER
SHARON SHELLMAN
Diablo II
JEFF CHOW
BRANDON IDOL
JASON REGIER
PHIL SHENK
JONATHAN STONE
TYLER THOMPSON
Shiny Entertainment (Sacrifice)
Ensemble Studios (Age of Mythology)
Ensemble Studios (Age of Empires II)
Fun Bits (Unannounced Game)
Liquid Entertainment (Battle Realms)
Lionhead (Black & White 2)
The Collective (The Da Vinci Code)
Spicy Horse (Alice: Madness Returns)
Black Isle Studios (Fallout 2)
Troika (Arcanum)
LucasArts (Grim Fandango)
Nihilistic Software (Vampire: the Masquerade–Redemption)
Pandemic Studios (Mercenaries 2)
Double Fine (Psychonauts)
Bungie Software (Oni)
Origin Systems (Ultima X: Odyssey)
Gravity Bear (Battle Punks)
Turbine (D&D Online)
Gazillion Entertainment (LEGO Universe)
Electronic Arts (The Sims 3)
ERIC FLANNUM
JAMES PHINNEY
BRIAN SOUSA
GAGE GALINGER
CHRIS MILLAR
RON MILLAR
DAVID FRIED
SHARON SHELLMAN
ROBERT DJORDJEVICH
ROB HUEBNER
JONATHAN STONE
JASON REGIER
PHIL SHENK
DAVE BREVIK


CARLO ARELLANO
KEVIN BEARDSLEE
ADAM BYRNE
SHAWN CARNES
JASON FADER
JASON HAYES
BRIAN HSU
DANA JAN
JOSHUA KURTZ
MAXX MARSHALL
BRIAN MCRAE
Ensemble Studios (Age of Empires III)
BRIAN SOUSA
InXile Entertainment (The Bard's Tale)
En Masse (TERA)
ERIC FLANNUM
PATRICK WYATT
ArenaNet (Guild Wars)
Wizards of the Coast LLC (Magic the Gathering: Duels of the Planeswalkers)
Liquid Entertainment (D&D: Dragonshard)
Stormfront Studios (Forgotten Realms: Demon Stone)
Riot Games (League of Legends)
EA Los Angeles (Red Alert 3)
EA Los Angeles (Command & Conquer 3)
EA Los Angeles (LotR: Battle for Middle-earth II)
Valve (Left 4 Dead)
Valve (Left 4 Dead 2)
Valve (Alien Swarm)
TOM CADWELL
SHAWN CARNES
JEFF CHOW
BRANDON IDOL
CHRIS MILLAR
MIKE O'BRIEN
PATRICK WYATT
FRANK GILSON
Red 5 Studios (Firefall)
Carbine Studios (Unnamed MMO)
Runic Games (Torchlight)
BRIAN HSU
ADAM BYRNE
JASON HAYES
MATT UELMEN
World of Warcraft
Warcraft III: Reign of Chaos
JAY PATEL
TOM CADWELL
KEVIN BEARDSLEE
JOSHUA KURTZ
JASON FADER
MAXX MARSHALL
CARLO ARELLANO
DANA JAN
BRIAN MCRAE
JAY PATEL
KENNETH WILLIAMS
CHRIS ARRETCHE
TYLER THOMPSON
BILL ROPER
ERICH SCHAEFER
MAX SCHAEFER
DAVE BREVIK
MAX SCHAEFER
ERICH SCHAEFER
Destroyer Studios (Starshatter)
Trion Worlds (Unnamed MMO)
PHIL SHENK
FireSky (Stargate: Resistance)
JOSHUA KURTZ
Trion Worlds (RIFT: Planes of Telara)
Flagship Studios (Hellgate: London)
Ready at Dawn Studios (God of War: Ghost of Sparta, PSP)
Obsidian (Fallout: New Vegas)
BILL ROPER
CHRIS ARRETCHE
MAXX MARSHALL
Cryptic Studios (Champions Online)
TYLER THOMPSON
CHRIS ARRETCHE
Sumo Digital (Split/Second: Velocity, PSP)
Fenix Fire Entertainment (Roboto, iPhone)
BRIAN MCRAE
StarCraft: Ghost
Cryptic Studios (Star Trek Online)







6.战争迷雾的加入成为了RTS的一个重大拐点
7.《火炬之光》因为再现了当年“暗黑3”宣传视频里的野蛮人，引得无数“暗黑”爱好者趋之若鹜
8.无论你怎样抱怨，《暗黑破坏神Ⅲ》发售的时候你总会去玩，不是么？

环，但暴雪做的远不止于此。

1.联网对战：通常初代的《魔兽争霸》被认为是第一款将联机模式带入RTS的游戏。诸如“竞技游戏的发端”、“与人斗其乐无穷”并不能概括由此产生的巨大影响，这里就不再赘述了，玩过RTS的都懂。

2.战争迷雾：这个概念（我指的并不是《沙丘》等更早游戏中的“黑雾”）是由暴雪首次引入RTS当中的（《魔兽争霸Ⅱ》），大大增加了RTS的战略性，玩家受视野所限，只能看到己方单位附近的地图，部队离开的地方会很快被战争迷雾笼罩，埋伏、偷袭等战术都可以运用在这个系统之下，这让兵海战术变成了斗智斗勇，使得RTS变为了真正的“即时战略”游戏。这个简单而又不失真实度的设定被之后的大量RTS所借鉴，直到成为RTS的通用标准。此外RTS的随机地图生成器也是首先出现在《魔兽争霸》里的，同样成为之后的一种主流功能。

3.录像回放：2001年的《星际争霸》1.08版加入了录像功能，极大地促进了竞技爱好者之间的观摩与交流。次年《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》也附带了这个功能，暴雪对竞技性的重视程度可见一斑。作为反例，我们可以回顾一下曾经在发售前呼声很高的《半神》，也是主打竞技向。游戏本来支持录像功能，却不知何故在发售前砍掉，不得已还要玩家开发民间录像工具来撑场面，结果自然是人气迅速流失。

4.快捷键：快捷键在RTS中的应用或许并非暴雪首创，但暴雪在初代的《魔兽争霸》里就十分重视快捷键，几乎所有的操作都有对应的快捷键。在之后的比赛中，飞舞在键盘和鼠标上的双手催生了一个新的名词——APM（Actions per minute）。这是高手与菜鸟最直观的差距，也诠释了人们形容暴雪的那句“易于上手，难于精通”的名言——你大可做一名休闲玩家，悠闲地用鼠标完成所有操作。也可以追求效率，双手并用，创造出一个个让人惊叹的极限操作。

5.英雄：《魔兽争霸Ⅲ》首次将“英雄”在RTS的位置上升到了一个无以复加的高度。关于英雄的设定，暴雪的初衷是为了避免常规RTS游戏那冗长无聊的前期发展阶段，玩家一开始就可以控制英雄投入到战斗，又不耽误基地的发展。同时英雄的技能与等级也一直在影响着战术。但现在回过头来看，对于竞技性来说，英雄是把双刃剑。因为英雄的存在，《魔兽争霸Ⅲ》在比赛时更加重视微观的操作，在宏观战术上就远逊于《星际争霸》。在竞技生命力上，《星际争霸》直到续作发售才退出比赛，《魔兽争霸Ⅲ》还没等来续作就已经被本届BlizzCon抛弃。然而也正是由于英雄的存在，让这款游戏的生命力异常地顽强，甚至成为了暴雪推广RTS新作的最大障碍。几年来《魔兽争霸Ⅲ》各种MOD地图层出不穷，没有英雄，何来DotA？

以游戏命名的游戏类型

无论是我们，还是国外的游戏媒体，在介绍45度的俯视角ARPG时总会说：“这是一款Diablo Like游戏（暗黑向游戏）”。这个词很能说明问题，你可曾听过“这是一款星际向游戏”或“这是一款WoW Like游戏”？尽管模仿WoW的游戏甚至比模仿“暗黑”的还要多，但给予那个时期了无新意的美式RPG一道曙光的，唯有《暗黑破坏神》。

对于最后一句，可以这么来解释，据说美式RPG曾经先后面临过3次衰退的威胁，分别被《巫术》《魔法门》和《暗黑破坏神》所拯救，而“暗黑”就是最后一次把美式RPG从同质化的竞争中拉出来的（至于另外两次，那就是另一篇文章了）。在那个年代，玩家在RPG里遇到敌人通常要切换到另外一个界面去进行战斗，像《暗黑破坏神》这样遇敌直接战斗，不拖泥带水，动作快感十足的游戏类型几乎没有出现过。玩家惊讶地发现，原来RPG还有这样一种玩法，可以像动作游戏那样考验玩家的操作。而随机性更是让未知性和神秘感充斥游戏整个流程——随机创建的地图，随机的装备爆率，以颜色/词缀来区分的装备属性，可自助加点选择的3系技能发展方向等，都让当时的玩家眼前一亮。

所以，在接下来这十几年里，我们看到很多游戏一窝蜂地模仿“暗黑”也就不足为奇了。本刊曾经刊登过一篇文章来专门介绍“暗黑Like们”，现在你可以通过搜索文章标题的方式轻松找到这篇文章（2009年5月中旬刊的《那些逝去的追随者——“暗黑Like”游戏面面观》），对于文中所提

到的模仿者们，这里就不多做介绍了。

一般来说，由于《暗黑破坏神》开创了当前很多ARPG流行元素之先河，人们把这款游戏看做现代网游的雏形。而暴雪的另一个作品，则重新定义了网游的一个分支。

MMORPG的巅峰

你知道我说的是什么游戏，没错，就是被国内玩家称为“山口山”的《魔兽世界》（以下简称WoW）。

WoW在2001年9月就开始宣布开发了，此时连《魔兽争霸Ⅲ》都没有正式发售。一直到2004年11月正式发售，这3年对暴雪来说是阵痛的3年，混杂着《魔兽争霸Ⅲ》成功带来的喜悦与东家财政压力带来的苦涩。如今我们很难WoW的辉煌后面看出这款游戏的诞生是多么的艰难。但也可以从一些只言片语中来窥得当时的一幕——在回忆暴雪开发WoW最艰难的日子时，当时的暴雪副总裁Bill Roper感慨道：“当时让我们在工作室坚持下去的唯一动力，就是要制作一个伟大的游戏作品。”

Bill Roper最终没有坚持下来，在WoW发售的一年前带着北方暴雪的3位高层离开了暴雪。可以想象这样的动荡给暴雪带来了多大的影响，好在当时主要受影响是的《暗黑破坏神Ⅲ》的开发，时隔一年，WoW终于可以“顺利”出现在玩家的面前。

关于这款游戏给网游界带来了怎样的冲击，相信每一位对网游稍微耳闻的玩家都会切身地感受到。在这7年间，关于WoW的故事、话题、争议、赞美从来没有间断过。一个正常接受日常资讯的人可能没有玩过任何一款网游，但他绝对听说过《魔兽世界》。7年，足够一名学生从高中一直上到大学毕业。一款游戏整整影响了一代人，此前从来不曾发生过。就连暴雪自己，都未必可以保证下一款Titan可以达到相同的高度。

WoW堪称暴雪融合各家所长之典范，它将史诗般的背景剧情，大规模团队合作，庞大的技能/天赋系统融合在一款游戏里带给玩家，这都不是暴雪独创，融合起来却给玩家带来了深深的震撼。这是暴雪的第一款网游，但富有特色的职业设定与完善的平衡性，显示出暴雪在技能系统上的深厚造诣——虽然现在看来，早期的WoW并不能算平衡，但在同期多职业设定的网游里显然是最平衡的。

于是，和“暗黑”类似，WoW难免要面对其它网游的模仿，更有不少网游以模仿得像WoW为荣。一时间，WoW仿佛就成了标杆。一切来自WoW的设定都是标准的，副本、天赋这些自不必说，连任务NPC头上的惊叹号，打怪时的施法条都要做得惟妙惟肖。仿佛不做成这样，玩家就不容易接受似的。

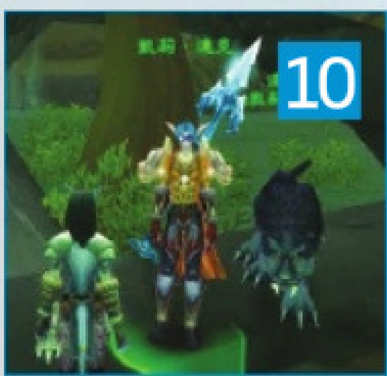
这里暂且不讨论大量同质化的模仿对网游的发展是利是弊，但为何这些年来涌现了这么多的MMORPG，其中也不乏制作精良雄心壮志的，为什么都无法真正超越WoW呢？这恐怕不是一句“暴雪出品，必属精品”就能解释的。

前段时间WoW的首席系统设计师Greg Street都承认WoW遇到了发展瓶颈，开发团队迷失方向，但即便如此，在未来的几年也不会有网游能够超越WoW的成绩。之所以这样说，原因有三。

1.细节：WoW太“完善”了，并不是说WoW真的完美无缺，而是经过7年不断修修补补，WoW已变得无懈可击。竞争对手们很难找出WoW的破绽去打败它，反而会因为细节问题陷入被动。WoW的很多细节都经过仔细雕琢，玩的时候可能并不会察觉，但一旦上手其它游戏，不适感就会很明显。光一个“跳跃”，就让很多挑剔的WoW玩家无法适应其它网游。什么，《激战》居然没跳跃？《永恒之塔》那轻飘飘的跳跃是怎么回事？我们总会听到类似这样的抱怨。“习惯”和“先入为主”是其它网游首先要攻克的难题。

2.资源：资源和财力无关，和底蕴有关。很少有游戏能像WoW这样，在游戏正式发售前就有已经发展完善了10年的历史背景和世界架构。“世界观”是很多竞争对手想做却又无力去做的东西。当然，像《指环王Online》《星球大战——旧共和国》这样的游戏拥有比WoW更完善的世界观。但毕竟从书籍与影视作品延伸而来的世界观在认同感上是没办法和原生游戏比的，甚至还会因为违和感而失去一部分玩家。WoW利用“魔兽争霸”系列长期的影响获得了忠







9.任务NPC头顶一个感叹号的设定随着《魔兽世界》的走红而迅速流行
10.永不离线的凯莉·达克穿着蓝绿混合的装备，和他的宠物永远地站在沙塔斯城里
11. Battle.net现在的功能越来越强大了，我们从中可以隐约感受到暴雪的雄心壮志

实的老玩家，他们对“魔兽”的历史津津乐道，对着竞争者们轻蔑地说：“我们要史诗般的背景剧情，你们有么？”而之后的MMORPG却处于一个很尴尬的位置上。哪怕自己耗费大量资源去构建整个世界，却依然缺少这一类忠实用户领情，只落得孤芳自赏的窘境。

3.品牌崇拜：这里无意冒犯暴雪粉丝，但所谓无知产生愚昧，愚昧产生崇拜。并不是每个游戏玩家都对游戏业界了如指掌。可能有很多玩家一辈子没玩过几款游戏，只在朋友的推介之下玩了几款游戏，又恰好都是暴雪出品，于是大呼神作，暴雪便成了神。君不见每一款与WoW正面交锋的MMORPG都会遭遇这样的洗礼——和WoW比起来就是XX。这样的玩家是各大游戏论坛里避之不及的——嘿，我说的又不是你，你生什么气啊……

Battle.net

多年来暴雪始终在持续改进的产品，不是“暗黑”，也不是“魔兽”，而是战网。作为当前游戏产业最成功、最具吸金能力的网络游戏平台之一，这个产品在诞生之际，很多游戏公司还在讨论，建立自己的联机官方服务器有无必要。结果暴雪战网推出不到一年就依靠广告收入实现了盈亏平衡。而当大家好不容易达成共识，暴雪又先人一步，在Battle.net中引入了大量社交内容，并将整个产品线融入其中。

或许你还在为暴雪取消《星际争霸Ⅱ》和《暗黑破坏神Ⅲ》的局域网联机功能而耿耿于怀。但不可否认的是，对游戏厂商而言，这的确是利大于弊（至少眼下来说是如此）。此举不仅有助于暴雪打击盗版，更将战网整合成为暴雪的娱乐平台，当这个平台足够大时，甚至可以将《暗黑破坏神Ⅲ》等其他游戏资源整合在战网上，绕过与之合作的运营商，直接参与利益分配，暴雪也将有机会由从前单纯的游戏研发者转变为一个庞大的游戏娱乐互动平台。

仔细想想，可怕极了。

我们从暴雪领悟到了什么？

暴雪不仅前员工遍布业界，这样一家成功而又独特的公司显然也值得其它游戏公司学习，所谓的“对品质的不屑追求”就不说了，大家都有追求，有心无力是另一回事，只有特定的企业文化和资本结构才能支撑暴雪这么做下去。而除了精品理念，暴雪给我们的启发还有很多。

恰到好处的模仿

暴雪在很多人眼中是一个先行者的角色，但事实上暴雪首创的游戏元素屈指可数。暴雪只是将某种元素首次带入某种游戏类型，比如战争迷雾这个概念最早诞生于桌游，但暴雪将它带入了RTS并获得了出色的效果。像联网对战、录像回放、英雄等设定，真要追究起来，都不能说是暴雪首创，但暴雪将它们加入自己的游戏中，便产生了独特的魅力。

在很多时候，暴雪甚至秉承拿来主意，直接将同类游戏的元素优化之后为己所用，并且总能将其发扬光大。比如“副本”这个设定在更早的《无尽的任务》就曾出现过，但只有在《魔兽世界》之后，副本才成为了一个网游的标准设定。游戏界本来不缺乏绝妙的创意和构思，暴雪总能恰到好处地拿来借鉴并进行优化，然后深深打上自己的烙印。以至于后来大部分人认为“副本”是WoW所创。

关于暴雪的模仿，其实在最初的《魔兽争霸》就已经声名远扬。Westwood公司的创始人Louis Castle曾感叹道：“《魔兽争霸》对我们产品镜像般的模仿让我大吃一惊。在那个时候，我怀疑他们已经成为了业界的无冕之王。”

对自身定位的清晰认识

暴雪几乎是一经成名就辉煌到现在，而当初那些叱咤风云的游戏公司，有很多已经早早凋零。他们缺乏什么？他们什么都不缺乏，但他们不知道“不该做什么”。难怪有这么一种说法——在瞬息万变的游戏产业里，暴雪能够不断铸造精品的秘密不在于它做了什么，而在于它没去做什么。PC并不是一个主流的游戏市场，当3DO涉足家用机市场而落马的

12.来自“暗黑”与“魔兽争霸”系列的经验让暴雪在技能系统上无人能出其右
13.在暴风城中，玩家可以接到给凯莉·达克送信的任务















14.在《虫群之心》中，暴雪仍然坚持竞技道路不动摇
15.暴雪并没有为了迎合主机市场而强行推出《星际争霸——幽灵》
16.下一款开发代号为Titan的网游到底是什么，难道真的是传说中的休闲游戏么？
17.梦想成真的Ezra Chatterton在2008年就离开了人世，为了纪念他，暴雪又在次年的新年任务中特别增加了一名牛头人NPC——麦蹄长者
18.知错就改的暴雪专门设立了“蛮锤真理检验者”NPC

时候，暴雪还在PC平台不紧不慢地耕耘收获。当Westwood迫于投资方的压力而仓促推出续作时，暴雪仍在酝酿下一次的爆发。在PS2时代，暴雪没有被家用机巨大的市场份额冲昏头脑而冒进。虽打算在家用机平台推出《星际争霸——幽灵》，却最终因为游戏质量难以达到期望而无限搁置。在单机不景气的时候，暴雪推出了《魔兽世界》，一举成为业界巨头。也许，许多“他们”没有做到的，就是像暴雪一样，在游戏产业变迁的几个关键节点上踩准步子。

然而想要踩准步子又谈何容易？大家身在红海，随波逐流，身不由己，能坚持自己的一贯风格是暴雪最为可贵的精神。曾经的维旺迪是一家管理平庸、财务状况糟糕的公司，在那些年中，暴雪一如既往地保持着“为了产品质量而一再延期”的风格。新的Activision Blizzard拥有一个控制欲很强、领导风格强势的老板，但暴雪同样争取到了自主的权限。暴雪与母公司的博弈值得游戏产业的同行们学习，因为太多的天才游戏制作室，都在重复着“小群体被大文化吞噬掉”的轨迹。

做一家有情怀的公司

这并不是一家游戏公司成功的必备条件，但这会让一家公司变得富有魅力，而不只是冷冰冰地销售产品。在这里我们用比较有发言权的苹果来举个例子：iPad 2发售不久，有一名男子购买iPad 2后迫于妻子的压力选择退货，寄还的iPad 2上，附了一张纸条，上面写着“老婆不让”（Wife said no）。苹果的两名副总裁听说后，便把这台iPad 2送给这位男子，并附言：“苹果让”（Apple said yes）。这个新闻被广为流传，苹果不花一分钱便为自己做了个绝妙的广告。暴雪在游戏领域的地位有些类似于当前的苹果，同样不缺这种让媒体竞相免费打广告的事迹，甚至更加温情一些。

WoW玩家大概还能记得，在沙塔斯城有这样一名猎人NPC，穿着刚到70级的玩家装备，和自己心爱的宠物站在那里。这就是著名的永不离线的凯莉·达克。她来源于暴雪与玩家的一个感人事迹：凯莉的真名叫Dak Krause，是WoW美服的一名普通暗夜精灵猎人，2007年8月22日不幸因白血病去世。早在一年前，他就已经得知了自己的病情，并写了一首小诗存放到角色信箱里。这是他写给自己心爱的角色凯莉的诗，因为他知道，当他离开人世后，“她”也将消失在游戏里，他是多么多么希望人们能够记住“她”。

由于Dak Krause在游戏里的为人不错，他在这个服务器里的朋友自发地为他举行了一场葬礼。这本是服务器里的一个小故事，却引起了暴雪的高度重视，于是在一个版本更新里，Dak Krause生前的角色暗夜精灵猎人作为NPC出现在沙塔斯城里，暴雪还特意围绕那首小诗做了一条任务链，一时传为佳话。

在去年暴雪嘉年华上，曾有一位勇敢而腼腆的红衣小伙在众目睽睽之下向暴雪发出挑战，成功指出游戏与小说之间存在剧情冲突，着实让暴雪副总裁克里斯·梅森及《魔兽世界》环境设计师Alex Afrasiabi尴尬了一阵子。然而暴雪很快修正了这个错误，并在游戏中将这位红衣小伙制作成一位名叫“蛮锤真理检验者”的NPC以励其举。在这次的BlizzCon中，暴雪主动开设了剧情问答区，对众多像红衣小伙一样对剧情留有疑问的玩家进行接待与解答。很少有游戏公司可以让玩家在游戏之外萌生敬意，但暴雪做到了。

除此以外，暴雪还热衷于慈善事业，《魔兽世界》成为了它的公益平台。在2011年，暴雪为“许愿基金会”捐赠了270万美元，用于帮助重症儿童完成心愿。而暴雪与“许愿基金会”首次合作的起因就源自于一名罹患恶性脑瘤，同时喜爱《魔兽世界》的10岁儿童Ezra Chatterton的许愿，希望在治疗期间参观暴雪总部。在本次BlizzCon上，暴雪将旧的《魔兽世界》刀片服务器拍卖，所得款项将全部捐赠与圣犹达儿童医院。

受限于篇幅，类似的事迹就不介绍了。当你心爱的游戏被卫道士认定为洪水猛兽时，这些事实会让他们无言以对。

跳票？

不不，这可不是一个好习惯，大家不要学。虽然按照暴雪爱好者的说法，跳票是为了保证游戏质量不得已而为之，但就连暴雪自己都很少跳票了。虽然也有股东的压力在里面——是的，股东，在资本越来越青睐网页游戏与休闲游戏的当前，暴雪能否保持自己一贯的风格，继续为我们献上精彩的大作呢？

让我们拭目以待。





Internationale Spieltage
SPIEL'11
Messe Essen · 20.– 23. Okt. 2011



2011年 Essen桌游展 特别报道

■策划 本刊编辑部 执笔 君子不器

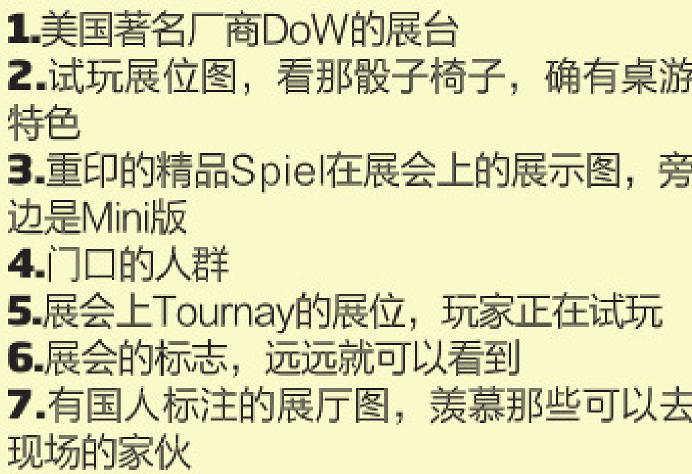
又是一年的10月，对一个桌游玩家来说，这个月有一个重要的节日，有一段快乐的时光需要去度过，或坐在家里神游，那就是德国Essen的桌游展会。参加展会的人需要提前几周来计划行程，考虑买什么，考虑玩什么，兴高采烈，充满期待，而我们这些无法亲身前往参观的桌游爱好者则时刻关注着各类桌游论坛、网站，去了解一切有关Essen的最新报道。

前言

本次展会共持续4天，从2011年10月20日到23日（周四~周日），有大约300家出版商或者公司参加展会。共有包括新游戏、游戏扩展、再版游戏等在内的700多个游戏参展，在整体规模上超过了上届。

这已经是我们第三年介绍Essen展会了，这是一个新游试玩会，是一场桌游盛宴。虽然无法亲临现场，但我们希望通过文字和图片来表达那些令人向往的情景和新品，告诉大家Essen是什么样的，有哪些新的游戏，新的游戏怎么样等等。不同于以往两届以参展厂商为主线和以展馆空间分布为主线的报道方式，这次我们采用了德国一个著名的评测小组Fairplay在现场采集的玩家体验数据，这些数据来自参加展会的玩家，他们去体验了各个出版商的新游戏，然后评分，并把这个list交回Fairplay，经过Fairplay的整理，我们就会看到一份包含体验次数、平均分等数据的排名表。而我们这次介绍新品游戏的顺序，就以这个排名为基础。





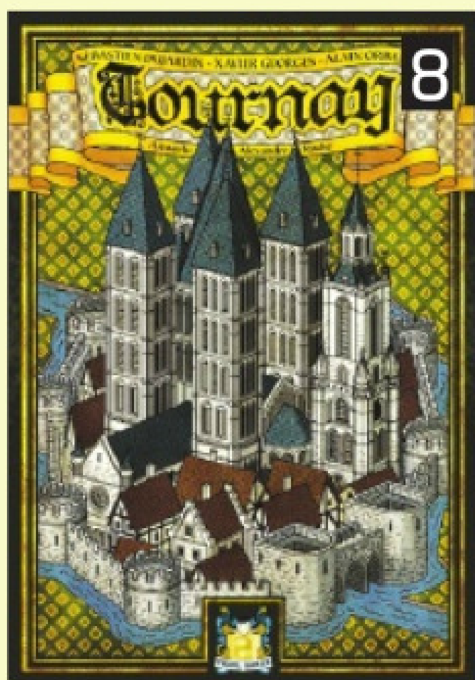
1.美国著名厂商DoW的展台
2.试玩展位图，看那骰子椅子，确有桌游特色
3.重印的精品Spiel在展会上的展示图，旁边是Mini版
4.门口的人群
5.展会上Tournay的展位，玩家正在试玩
6.展会的标志，远远就可以看到
7.有国人标注的展厅图，羡慕那些可以去现场的家伙

Fairplay的前十排名游戏

在Fairplay的网站上，我们看到了4个排名表，其中三个是第一天到第三天的，最后一个是算上最后一天在内的总排名，上榜的游戏总共有18个，能上榜的条件是平均分在3分以下，可能会有读者疑问，3分以下是个什么评分方法？说明一下：数字1是最高分，6是最低分，所以每份评分表上，每个游戏后面都是1～6个格，看玩家打几分，而一般人对于一个游戏，既不特别喜欢，也不特别讨厌，就会给3分，也就是说3分是个大众心理分，这次我们只选择其中前10名的游戏进行介绍，希望能对玩家购买这些新游戏有所帮助。

榜首游戏

游戏名称： Tournay **出版商：** Pearl Games **游戏人数：** 2～4人 **游戏时间：** 60分钟 **设计者：** Sébastien Dujardin、Xavier Georges和Alain Orban **最终平均分：** 1.71 **投票数：** 65 **前三天的排名：** 1、1、1





8-9. Tournay的封面、正在进行中的游戏

这是一款策略卡牌游戏，游戏背景是位于比利时的Tournay城，这座城市非常古老，由比利时的高卢人建造于公元1世纪，斯凯尔特河（Scheldt）孕育了这座城市，但也为他带来了灾祸，公元881年，诺曼底人跨过这条河，轻松的征服了这座城市，因为遭受了侵略，这座小城失去了原有的繁荣。游戏邀请玩家参与重建城市，恢复以往的繁荣景象，并要协调好军事、宗教和公民这三个领域。从而让你的声望闪耀在整个城市中。

游戏的机制非常简单，所有的策略都融入到了各种卡牌中，游戏中有三种颜色的牌，分别对应军事、宗教和公民，同时每种牌也分三个等级（既1,2,3）。游戏开始时先要将这些牌分开，摆成9堆面朝下的牌，另有一堆时间牌，翻开3张，其余的放一边，每位玩家得到6个小人（既三个领域的代表，每种颜色2个）、6块钱，剩余的小人和钱，以及伤害标记放到一边备用。

玩家轮流回合，每个回合有两步，第一步玩家可以从手中打出一张牌，支付费用后放在自己面前，这是一个可选的行动。玩家面前最多可以放9张牌，呈3*3的阵型，第一张打出后，之后的牌必须跟现有的牌直线邻近，这些牌来自于游戏开始时的9堆牌，共有4种：建筑物牌（可以让玩家获得钱，获得新的人等等）、人物牌（放在建筑物旁边，会提高邻近建筑物的效果）、声望建筑物牌（可以在游戏结束时给玩家分数），以及另一种不可放下的牌：Town Criers（街头公告员），这牌将触发事件。

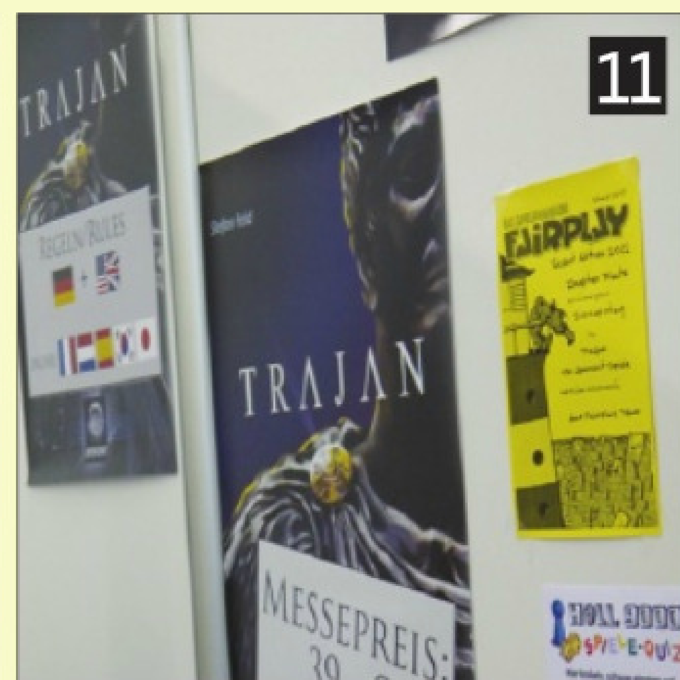
玩家在决定是否打出一张牌后，将要做一个强制的行动，行动是5选1：1.抓一张牌，玩家使用对应颜色的小人，去抓对应颜色的牌堆，如果使用1个，则只能抓等级1的，2个则可以抓等级2的，3个可以抓等级三的；2.激活一个建筑物的功能，玩家需要使用与建筑物同样颜色的小人，玩家也可以用别的玩家的小人来激活自己的建筑物，但每个小人都要给对手2块钱；3.征服一个事件牌，游戏中的事件牌都是不好的事件，可能会让玩家失去小人或金钱，事件牌会在玩家拿牌时，翻出“街头公告员”牌时触发，玩家一方面征服事件牌是为了避免负面效果，另一方面征服后的事件牌会变成玩家的手牌，玩家可以在触发一个事件时，将征服的事件牌打出，从而避免这个事件的效果；4.获得钱，玩家使用同一颜色的小人可以获得数量乘*2的钱，比如3个黄色小人，可以得到6块钱。5.恢复所有使用过的小人，无论玩家做1-4中的任务一个行动，都要将使用的小人放倒，如果玩家没有可以用的小人也无法花钱用别人的小人时，就要选择这个行动。

游戏主要看玩家如何搭配自己获得的各种牌，以及做什么行动最有意义，从整体看，游戏有一定的运气成分（各种牌的翻出），所以并不算特别严谨的高级策略游戏，但丰富的卡牌组合，和简单的规则，应该是这个游戏的最大成功之处，正所谓上手容易、精通难，这样才能吸引玩家敢于体验，并勇于追求胜利。

第二名

游戏名称： Trajan **出版商：** Ammonit Spiele **游戏人数：** 2～4人 **游戏时间：** 90分钟 **设计者：** Stefan Feld **最终平均分：** 1.89 **投票数：** 70 **前三天的排名：** 2、2、2





10-11. Trajan的封面、展位，墙上还有Fairplay的召集广告

这款游戏的设计师是Stefan Feld，可能是目前最受欢迎的年轻设计师，他在这几年设计了很多成功的桌游，并且在机制和玩法上具有非常高的创新能力，基本上每款游戏都让人眼前一亮，玩过他的游戏的玩家，有时都不能确定这么多不同机制和风格的游戏都出自一人之手。所以就像我们可以记住小游戏之王RK一样，记住这个新星。

如同第一名一样，这款游戏的背景也会让欧洲人感兴趣，Trajan（图拉真）是罗马帝国的一位皇帝，在位于

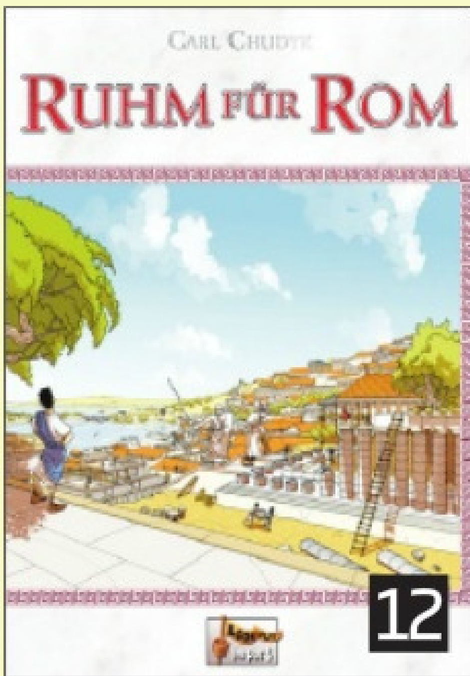
98～117年（与Tournay城建成时间差不多），是罗马帝国五贤帝之一，他在位期间让罗马帝国的版图达到了极盛，建立了一个横跨亚非欧的大帝国，玩家就是要在这个时期，在罗马帝国内，通过各种手段提高自己的影响力和声望，并最终傲视群雄，获得胜利。

游戏有一张大版图和非常多的配件，比如各种颜色的小人、行动片、奖励片、需求片等等。游戏的中心机制是类似古老的棋类游戏Mancala的小碗和小球机制，游戏开始时，每个玩家得到一个自己的图板，图板上有六个碗装格，玩家要将各色的木制圆柱块放到碗里，每回合，玩家要选择一个小碗，将其中的所有块拿出来，顺时针一个一个依次放到新的碗里。如果最后一个碗里的块颜色，和这个碗旁边的行动片要求的颜色正好吻合，玩家就可以获得这个行动片，从而执行额外的行动。除了额外行动外，玩家还可以执行这个碗旁边标注的固定行动。这些行动包括：1.海港行动：玩家可以拿去或打出日用品牌，如果满足图板上船的需求，就可以得到分数；2.议会行动：玩家可以拿去图版上的议会片，这些票会在游戏中顶替其他片使用，或者在游戏结束时变成分；3.军事行动：玩家可以使用自己的军事领袖和部队片来征服行省，并获得分数；4.图拉真行动：玩家可以拿去新的行动片，放到自己的小碗旁边，为以后获得额外行动做准备；5.元老院行动：玩家移动自己在元老院里的棋子来获得分数。6.建造行动：玩家可以拿去建筑物片，并建造在自己的图板上。游戏会用一个时间棋子记录大回合，四个大回合后，游戏结束。并按照玩家在游戏中积累的建筑物、日用品牌、军队、奖励片等等进行记分。分最多的获胜。

总体来说，有文明游戏的感觉，但让足够多的内容融入到了游戏中，极其考验玩家的运算能力，属于一款比较爆脑的游戏，游戏时间可能会远远超过标注的90分钟，但策略爱好者们一定会喜欢。

第三名

游戏名称： Ruhm für Rom **英文名：** Glory to Rome **出版商：** Lookout Games **游戏人数：** 2～5人 **游戏时间：** 60分钟 **设计者：** Ed Carter和Carl Chudyk **最终平均分：** 2.2 **投票数：** 88 **前三天的排名：** 10、4、4





12-13. Glory to Rome封面、产品图，白色的盒子比美版强太多了

这是一款2005年出版的游戏，之所以可以成为新品进入排行榜，是因为德国出版商Lookout Games出版了这款游戏的德文版，之前只有美版。德版的出现让德国乃至欧洲桌游爱好者有机会尝试这款游戏，看起来还是挺受欢迎的。

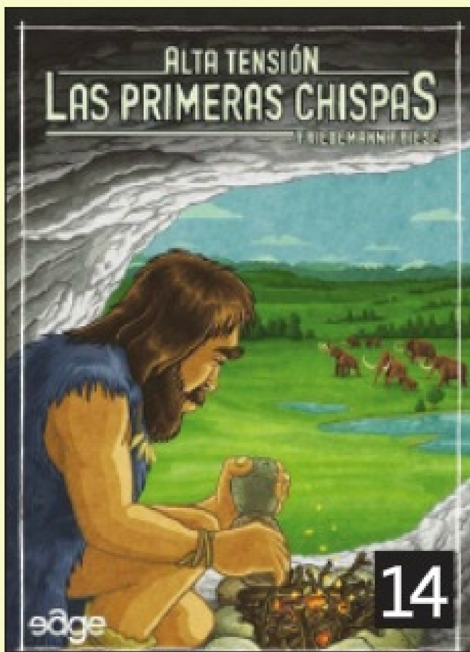
从名字我们可以看出，这款游戏的背景也是罗马时期，在公元64年，罗马贫民区发生了大火，火势蔓延到了罗马城的大部分地区，甚至连皇宫都被烧了，而你这是肩负重建罗马城的重任，让罗马城重现往日辉煌（貌似文明/城市建设类游戏都是这种狗血剧情……）。

这款游戏的主要配件就是各种卡牌，每张卡牌上包含了很多元素，玩家可以将自己的卡牌处在图板的一端，只显示卡牌的一边，从而确定卡牌的用途，比如当做工人，放在左边，当做材料就放在右边，完成的建筑就放在下面等等。游戏的机制类似《Witch's Brew》，每回合都由先手玩家发出一个指令，比如建造、采集、雇佣等等。其他玩家要依次决定跟随或者放弃，放弃的玩家则无法执行这个指定，但可以抓牌。而跟随的玩家必须要打出一张同样的指令牌才能执行该指令，并依次行动。然后更换先手，开始一轮新的指令。

这款游戏在2006年就曾体验过，但由于有过多的英文说明，所以没有玩几局，从感觉上类似《银河竞逐》，但又比它复杂，算是一款比较策略的卡牌游戏，如果能打破语言障碍，发行中文版，相信会有更多人喜欢，就如同这次的德文版一样。

第四名

游戏名称： Funkenschlag - Die ersten Funken **英文名：** Power Grid: The First Sparks **出版商：** 2F-Spiele **游戏人数：** 2～6人 **游戏时间：** 60分钟 **设计者：** Friedemann Friese **最终平均分：** 2.22 **投票数：** 65 **前三天的排名：** 5、3、3





12-13. Power Grid: The First Sparks封面、现场体验图，后面全是货啊

看到游戏名字，本以为2f还在继续发挥它的《电力公司》的余热，又出了扩充，但当我们看到规则和介绍时，本来平静的心，变的激动起来，这是一个完整的游戏，一个石器时代背景的游戏。一个与《电力公司》有但又十分好玩的游戏。

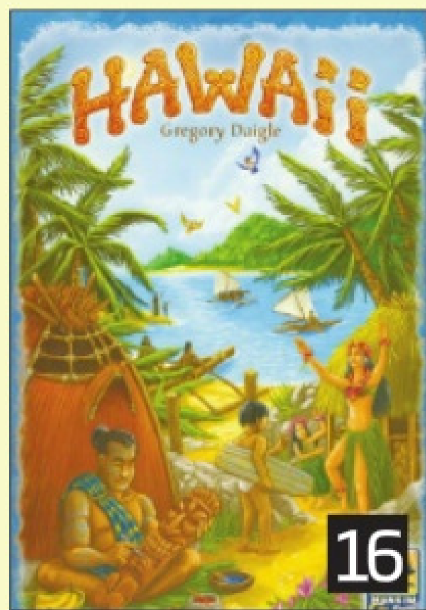
首先，游戏没有标志性的大版图，而是由六边形组成的各种地形块（类似卡坦岛），根据人数不同，要随机拼出一个区域，每个玩家带领一个部落，在这个区域发展，组成区域的每个六边形都是一个狩猎场，玩家可以放置族人去狩猎场，从而获得食物，游戏流程跟电厂一样，第一阶段是拍卖新的技术卡（在电力公司中是电厂卡），但技术卡包含了工具卡和知识卡，工具卡可以让玩家在指定狩猎场获得食物，而知识卡则是一种持续效果，不受其他影响。玩家只有在相应狩猎场有族人，并且有相应的工具卡，才能获得食物。之后就是消耗食物，然后玩家可以扩充部落，生产更多的族人，占据更多的狩猎场，但需要支付食物。如此进行下一回合，当有任何玩家将族人数量增加到13时，拥有最多族人的玩家获

胜。

游戏有“电厂”的影子，但我们十分期待技术卡中的变化，以及各种猎物、狩猎场是如何在游戏中体现的。虽然2F同学抄了冷饭，但我们依然看到他加了新的东西，做了新的尝试，并真实的让我们感觉到了有趣的内容，我想我会买一套玩玩的，虽然我已经有了全套的电厂地图扩充。哈！

第五名

游戏名称： Hawaii **出版商：** Hans im Glück **游戏人数：** 2～5人 **游戏时间：** 75分钟 **设计者：** Greg Daigle **最终平均分：** 2.28 **投票数：** 107 **前三天的排名：** Out、5、5





16-17. Hawaii封面、试玩现场

Hawaii，夏威夷，一个令人向往的度假胜地，沙滩、美女、鸡尾酒，然而这款游戏带你回到了文明建立初期的夏威夷，而你是当地一个村落的酋长，你的目的就是建立一个美丽而又繁荣的村庄。

游戏有一张大的图板代表夏威夷岛，用于放置各种建筑物片，玩家每人得到一个倒L型图版，玩家可以在这个L内建造各种建筑物，从而构成自己的村庄。游戏的机制很简单，玩家每回合移动自己的酋长指示物，从下方的沙滩出发在岛上移动，每移动一步就要支付脚步指示物片，当玩家走到一个建筑物区想购买这个建筑时，就停在那里，然后支付费用，就可以把这个建筑物放在自己的村庄里。玩家还可以从港口去其他小岛，并获得相应的奖励。游戏在进行5大轮后结束，最后根据玩家摆放建筑物的位置、等级以及其他分数来确定谁是胜利者。

这款游戏在布置阶段稍微有一些繁琐，一是建筑物种类繁多，而且每次开始都是随机摆放，虽然增加了游戏的变化，但也使布置变的令人烦恼，二是确定每个建筑物的价格需要逐个翻片来决定，也是较为耗费时间的。游戏在策略上主要依赖玩家选择什么的建筑物来体现，而且玩家要计划好自己的移动路线，从而以最节省的方式获得最有用的建筑物。虽然游戏排行第五名，但从整体看，可能流行程度要差一些。

第六名

游戏名称： Helvetia **出版商：** Kosmos **游戏人数：** 2～4人 **游戏时间：** 60分钟 **设计者：** Matthias Cramer **最终平均分：** 2.31 **投票数：** 114 **前三天的排名：** Out、8、6

这是一款可以结婚生孩子的游戏，听起来是多么的有趣，但实际上，这款游戏还是有很强的策略性的。游戏名字是瑞士的拉丁名字，而你就生活在瑞士阿尔卑斯山区域中的一个小村庄里，你的工作就是建设这个村庄，并且将自己的





18-19. Helvetia封面、展会上参观者正在试玩，这位女生正在考虑与这位男生的哪位村民联姻，哈

村民嫁到邻近的村子，从而获得各种好处，比如彩礼，以及别人村庄的特殊物品等等。听起来你的身份有点邪恶，但这其实只是游戏机制的一种需要而已。

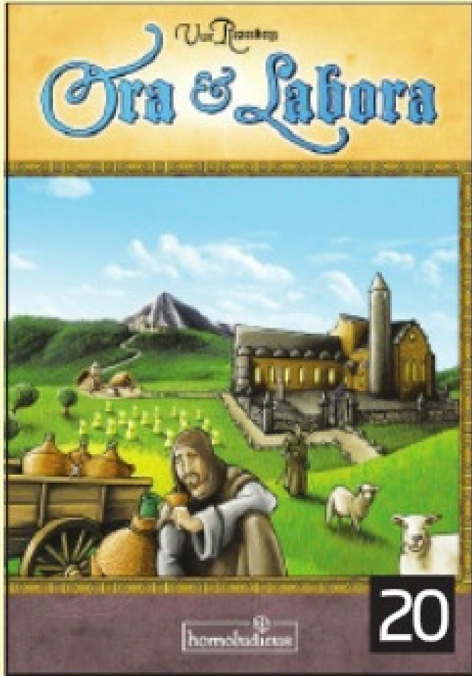
游戏开始时，玩家每人有3对村民和一个中心广场片，以及3个起始建筑物。每个建筑物都有自己的作用，玩家安置好村民和建筑物后，游戏开始，玩家每回合要选择一个人物，有点类似波多黎各，一共有四个人物：建筑师，商人，守夜人，神父和接生婆。每个玩家有六个行动点可以用于选择人物，每次选择人物时可以使用多个行动点，则可以使用这个人物多次。建筑师可以造房子，玩家需要有相应的产品才能造，生产产品可以使用自己的村庄的人，和已经嫁到别的村子的人，产品的来源一般是某些生产建筑物，而玩家的人必须在相应的建筑物上才能算作拥有该产品，这些人一旦使用过后就回放倒，不能再次使用。商人可以让玩家运送货物到邻近大城市的市场中，这个行动是纯粹的得分行动，一般到后期才会选择，守夜人可以让玩家恢复已经放倒的人，但是只能恢复特定区域内几个建筑物上的人。神父可以促成婚事，玩家可以将自己的在学校建筑物和广场上限制的人嫁到别的村庄去，从而入住某个建筑物，从而以后可以使用相应建筑物的能力，与此同时，如果对方有未使用的行动点，还可以抢过来，归为己用（一个婚事一个）。接生婆是用来生产工人的，玩家可以让自己某个建筑物上的一对人生一个新的人，新的人将在下轮游戏进入学校建筑物，之后结婚以后可以发挥功效。玩家会轮流不断消耗自己的行动点，当只剩一个玩家有行动点时，一轮结束，进入算分阶段，玩家根据自己村庄的建设情况，市场上运输货物的情况等等计算分数。如果有玩家能到达或超过20分，则游戏结束，分最多的人获胜。如果没人达到，则开始新的一轮。

这款游戏有着非常独特的工人放置机制，既婚姻，它可以让玩家选择并使用对手的建筑物，这不仅提高了玩家间的互动，也让建筑物功能的组合达到了一个相当自由的程度，因为以往的这类游戏往往只能自己建筑物之间形成组合效果。只要建筑物功能设计的合理，游戏的可玩性会是非常高的。

第七名

游戏名称： Ora et Labora **出版商：** Lookout Games **游戏人数：** 1～4人 **游戏时间：** 120分钟 **设计者：** Uwe Rosenberg **最终平均分：** 2.36 **投票数：** 58 **前三天的排名：** 9、7、7

自从Lookout Games发行了《农场主》后，仿佛它已经成为专门发行Uwe设计的农业题材游戏的了，Lookout





20-21. Ora et Labora封面、4位玩家正在听讲解，桌上配件一大堆，中间是那个齿轮，很有创意

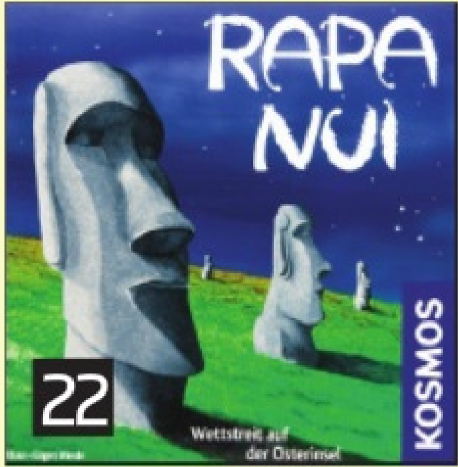
Games的盒子都是以麦子的金黄色作为主色调。这次的游戏也不例外。在这款游戏中，玩家扮演一名中世纪寺院的院长，要从各个方面发展自己的寺院，因此设计师将这款游戏定义为一款“寺院经济”题材的游戏。

每位玩家在游戏开始时都有一张图板，代表当前的寺院，其中有三个区域是三个基础建筑物：谷仓（可以让玩家获得家禽或者谷物）、粘土丘（可以让玩家获得粘土）、寺院办公室（可以让玩家获得钱），另外有3片树林和2片沼泽以及2个空地，树林和沼泽可供玩家开发，获得木材或煤炭，然后变成空地，可以放新的建筑物。游戏中玩家还可以购买新的海滩和山地区域，用来放置更多建筑物。除了图板外，玩家还油6种基础货物各一个（粘土、木头、煤炭、钱、谷物、家畜），8张殖民地牌以及3个寺院人员，可以用于激活建筑物的功能。游戏总共进行24轮，每轮玩家可以做一个行动，但先手玩家会在这轮结束前额外做一个行动（先手是轮流的）。每轮可供选择的行动有：使用一个建筑物，玩家将一个人员放到建筑物上，激活建筑物的效果，玩家可以使用别的玩家未使用的建筑物，但需要给那个玩家一块钱；砍伐森林或填平沼泽，玩家可以将起始的森林和沼泽变成空地，并得到相应资源，这个行动不需要使用人员；建造一个建筑物，玩家在可选的建筑物中选择一个建筑物，支付左上角的资源，就可以将建筑物放到自己的一个空地上。

游戏设计了一个齿轮，来管理游戏的轮数和玩家获取资源的数量，这个齿轮在每轮过后都会逆时针走一个刻度，用来记录轮次，走到一定轮次，将会触发殖民地阶段（每位玩家都可以从手中打出一张殖民地牌，主要用于最后加分），触发新的建筑物和新的资源出现等等，而齿轮的转动也同样控制着各种资源的可获取量，让玩家可以预先计划自己的收入。从规则来看，Uwe成熟稳健的规则设计，让这款游戏站在了一定的高度之上，这也是成功设计师的一种质量保证。

第七名

游戏名称： Rapa Nui **出版商：** Kosmos **游戏人数：** 2～4人 **游戏时间：** 40分钟 **设计者：** Klaus-Jürgen Wrede **最终平均分：** 2.42 **投票数：** 36 **前三天的排名：** Out、Out、Out





22-23. Rapa Nui封面、画面精美的卡牌小游戏

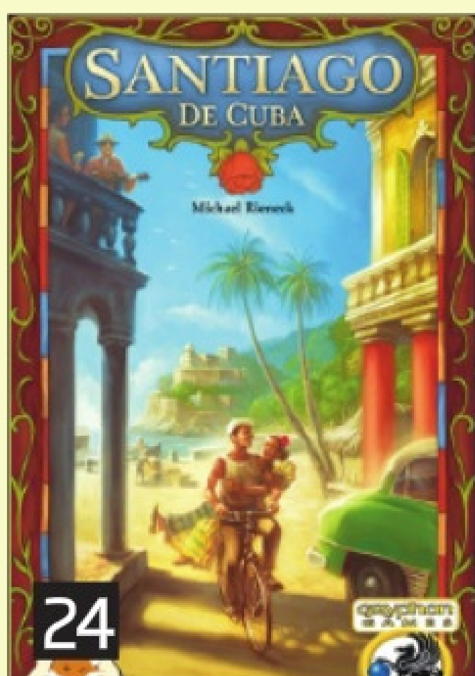
这一款较为轻松的卡牌游戏，玩家扮演一个部落的酋长，要通过收集资源、献祭、建摩埃石像等方式提高自己的荣誉，最后荣誉最多的玩家获胜。游戏中有2种牌，一种是复活节岛牌，包含摩埃石像、祭祀、伐木工、猎人&采集者，这四种牌,其中猎人&采集者中又会有不同的四种图标，对应四种祭品；另一种是祭品牌，包含四种类型。

每位玩家在游戏开始时有1张伐木工牌、3张猎人&采集者、伐木工牌放在自己面前，其他藏在手里，同时还会随机得到4张祭品牌。游戏是轮流回合，玩家在自己的回合一次执行3个行动，1.拿一张祭品牌，祭品牌按种类摆在桌上，玩家拿牌默认需要5个木头，但如果玩家有对应的复活节岛牌在自己面前，就可以少交木头，这个任务时可选的；2.从手中打出一张牌，玩家可以打出一张伐木或一个类型的猎人&采集者牌（不限张数），来降低拿祭品牌的费用，或者打出一张祭司牌（触发祭司记分时，要比较玩家祭司牌的数量，多的可以得分），或者打出一张摩埃石像，这是会出现一个献祭过程，从当前玩家的下家开始，每个玩家都要出一张献祭牌，当前玩家最后出，并且扣着出，然后在从明着的祭品牌中拿一张，都放在一起，这些牌会在游戏结束时确定各种祭品牌的分数（最多的3分一张，然后是2分，1分）；3.玩家将手中的复活节岛牌补到3张，复活节岛牌会堆成4堆牌，每堆4张，都亮着放，其他放在一边备用，当玩家补到3张牌后，会根据最后露出的牌，进入一个奖励轮，比如最后露出的是伐木工，这时每位玩家数自己伐木工牌的数量，每有一张都会奖励一个木头，而且最多牌的玩家，并且至少有2张牌时，还会额外奖励一个。其他牌的奖励效果也类似。游戏会如此持续，直到复活节岛牌堆用光，玩家统计各种分数，最多的获胜。

第九名

游戏名称： Santiago de Cuba **出版商：** eggertspiele **游**

戏人数：2～4人 游戏时间：50分钟 设计者：Michael Rieneck 最终平均分：2.49 投票数：59 前三天的排名：Out、11、9





24-25.Santiago de Cuba封面、一位美丽的女士正在试玩这款游戏

看到这个游戏名字，让我们想到了2007年出版的名为《Cuba》的高级策略游戏，在那个游戏中，玩家要建设自己的庄园，并且还要生产货物，建工厂，批准或禁止法律，去市场买卖等等，是一个相当复杂的游戏，其复杂程度不亚于《波多黎各》，游戏时间号称2个小时以上，因此很多玩家望而生畏。今天，我们看到了本款游戏，很是高兴，因为从美工风格到配件，都和《Cuba》是一模一样的，只是玩法不同，版图不同，最重要的是游戏要简单轻松了许多。

游戏以古巴最大的城市圣地亚哥为背景，版图是一张圣地亚哥的市区图，玩家在回合开始时可以得到钱、资源等，游戏依然采用轮流回合，玩家第一步是在市区移动汽车，汽车移动的第一格是免费的，之后每加一格就要花1块钱，游戏总共有10格，成环状，其中9个格都对应一个不同的人物，玩家停到这格就可以得人物提供的资源或者钱，甚至特权。并可以使用人物控制的相关建筑物（人物有不同颜色，与12种建筑物中的3种相对应）。另一个格是码头，如果玩家开车停到码头，就可以运送货物到船上，并且换分。游戏总共有七次运货的机会，7次后，游戏结束，分最多的玩家获胜。

这款“新Cuba游戏”的机制非常简洁，使用了双层的行动选择，玩家所要考虑的东西不多，主要是9种人物和12个建筑物的功能，外加4种货物的价值，由于采用了环状的行动选择机制，所以让玩家有限制下家的机会（这个机制类似《Maori》）。游戏还有一个有趣的设置，就是船上可运每种货物的数量是通过投掷6面骰子来决定，这个设置导致的变化让游戏变的更加有趣。

第十名

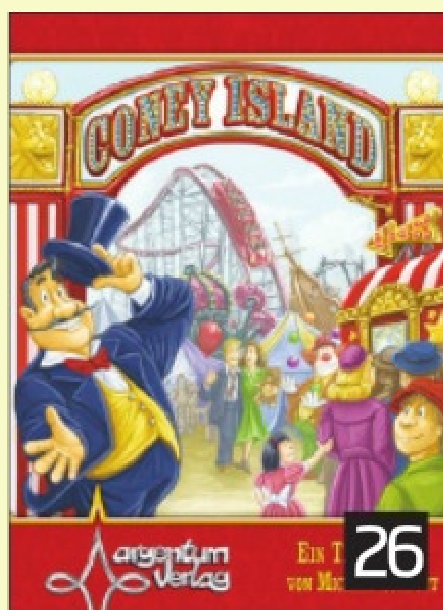
游戏名称：Coney Island 出版商：Argentum Verlag
游戏人数：2～4人 游戏时间：60分钟 设计者：Michael Schacht 最终平均分：2.51 投票数：69 前三天的排名：8、6、8

Coney Island是位于美国纽约市布鲁克林区的一个半岛，其面向大西洋的海滩是美国知名的娱乐区域，玩家是岛上一个公园的主人，虽然这个公园很小，收入也不多，但我们却要有信心将他建设成为一个最大最绚丽的游乐园。

游戏有一定数量的配件，但不是很多，有一张大图板，放在桌子中间，代表这个岛，岛中间在游戏开始时就放上四个地基片，代表已经开垦的游乐园区域。每个玩家得到一个玩家图板，上面分3行，每行都可以放3个演出人员，玩家可以在游戏中将这些人员派到游乐园表演，并因此可以获得钱、分数或者材料。玩家还将得到2块钱和一个随机的材料（材料只有两种——红、白）。另有一些人物板、游乐设施板、报纸标记等配件放在一边备用。

每位玩家的回合有两个阶段，第一个阶段是收入，玩家可以根据已经派出的演员，获得相应的收入，收入包括分数、钱或者材料。第二阶段是行动，玩家可以执行默认的3个主要行动，也可以花钱买公共区的人物板，从而获得这些辅助的行动，每个行动玩家都可以且仅能执行一次。3个主要行动是：建造地基，也就是扩建公园，玩家需要支付1～2块钱，并可以得到分或者材料以及额外行动的奖励（所谓的额外行动，就是玩家在自己的回合可以再次使用一个已经使用过的行动，打破每个行动只能执行一次的一般规则）；派出一个演员，玩家需按照规则支付材料，然后将演员放到一个还没有演员的地基上，玩家也可以支付对应的材料移动已经在公园里的演员，而不放新演员进去，如果玩家能让自己的演员排成2*2的方形，那么在以后的每个收入阶段都可以获得2分，但可能会被别的玩家破坏；放置一个游乐设施，游戏中有四种尺寸大小的游乐设施，会占1～4格。玩家需要支付相应的材料并且需要放在已经有指定种类颜色演员的地基上才能建造，这些要求都会写在设施板得背面，建造这个设施的玩家可以得到一个固定分数，而之前的演员将退回给对应玩家，并回的他们自己的图板上，但这些玩家都可以得到演员片上标注的分数。公共区的人物行动都要简单很多，比如用钱换材料，用分换材料，用材料换报纸（随机的分数1～3）等等，用来辅助玩家更好的执行主要行动。游戏会如此持续，直到有玩家到60分，或者游乐设施只剩1种，或者报纸都被拿完。最后，玩家要计算报纸的加分和演员的减分（依然留在公园的演员，每个减2分）。分最多的玩家获胜。

这款游戏依然属于轻度策略游戏，是一款较为标准的德式游戏，容易上手，过程轻松有趣，但又有动脑的地方，玩家间有一定互动。十分适合桌游新手。



26-27. 封面、展会上几个玩家正在试玩，右后面也是一桌

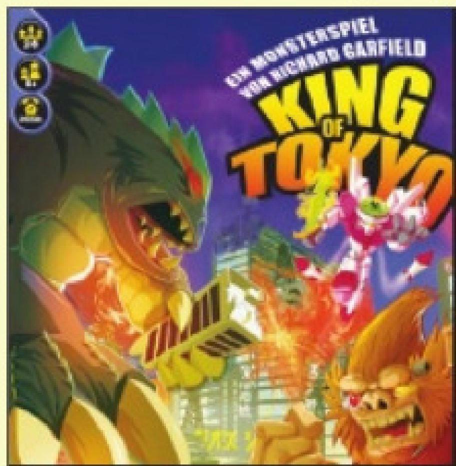


其他值得提及的游戏

除了上面介绍的TOPTEN之外，其实还有很多游戏值得关注一下，下面一一罗列，注意每个段落的标题，实际上就是我们特别介绍这款游戏的理由。

欢乐轻松的骰子游戏

英文名称： King of Tokyo **中文名称：** 东京之王 **游戏人数：** 2～6人 **游戏时间：** 30分钟 **设计师：** Richard Garfield **在Fairplay的排名：** 12



这是一款极其欢乐的骰子游戏，玩家在游戏中扮演一个怪物，有怪兽、外星人、大猩猩等等，玩家可以自由选择，除了样子不同，没有其他区别。玩家的目的就是占领东京市，从而获得分数。

游戏开始时，每个玩家有10点血，如果血没有了也会退出游戏。游戏轮流回合，玩家在回合开始时先掷六颗骰子，然后对其中不满意的可以重掷，最多重掷两次，不限数量。然后根据结果，玩家可以执行以下行动：1、2、3这三面代表分数，只有当玩家至少掷出3个同样数字时才有效，效果就是获得这个数字的分数，比如3个2就是2分，3个3就是3分，并且每多一个同样数字还可以再得一分。

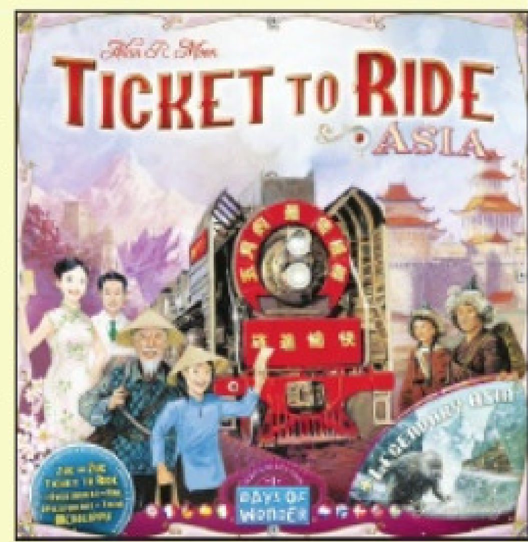
闪电，每个闪电玩家可以拿一个能力片，能量片可以用于购买特殊效果牌。手掌，代表攻击，玩家可以攻击位于其他区域的怪兽。游戏中分成两个区域，东京市内和市外（通过放在图板上和玩家自己面前来表示），玩家在东京市内时，则攻击市外的所有怪兽，在市外时，则攻击市内的怪兽，被攻击的怪兽，会减血。爱心，玩家可以恢复血，但在市内的怪兽不能恢复，爱心骰子对他无效。游戏的得分方式就是能够留在东京市内，如果玩家在扔骰子后（并且至少有一个手掌），如果市内没有怪兽，玩家就可以把自己放进去，并获得一分，如果一轮后，到玩家的回合，玩家依然坚持在市内的话，他可以立刻得到2分。玩家在市内受到攻击时，可主动退出东京市。

游戏持续到有任何人得到20分，或其他怪兽都死掉就结束。坚持到最后的玩家获胜。游戏就是如此的简单轻松，玩家会为自己骰子的结果而高兴或失落。想放松的玩家就玩这个一定没错。

新的亚洲地图

游戏名称： Ticket to Ride Map Collection: Volume 1 – Team Asia & Legendary Asia **中文名称：** 车票之旅地图收集第一集：团队亚洲和传说的亚洲 **玩家人数：** 2～6人

Dow终于出了中国的地图，不过是包含一些其他亚洲国家的亚洲大地图，不知他们对已经卖了很久的盗版中国地图有什么了解。但Dow出地图扩充终归是好事，而且这次只是地图，而不是完成的游戏，这就降低了购买的成本，而且是双面地图，每面地图有不同的玩法，一个是团队玩法，玩家2人一组，同组玩家可以分享车票，共同完成，另一个是玩家可以在游戏中宣布一个车票任务，他可以多得两分，但如果这条路上有带X的路段，那么这个路段将被拆毁，并且不能再建设。



Dow同时也出版了印度地图扩充，并且也包含新的玩法，因此，我们可以看出Dow的地图扩充参考了电厂的地图扩充：不仅仅是换了一下地图造型，而还包含了新的玩法、新的特色。在吸引该区域的玩家购买的同时，也能让老玩家有购买的理由。

重印的精品

游戏名称： Das Spiel **玩家人数：** 2～6人 **设计师：** Reinhold Wittig



这款游戏是1980年sdj最漂亮游戏奖，时隔31年竟然再版了，游戏只有一个底座和121个骰子（喜欢骰子的朋友过瘾了！不过都是6面骰子，哈哈），而且骰子有点小。1980年版的有281个。游戏据说有50种玩法。可以买一个扔着玩。展会还出版一个spiel mini版，只有20个骰子。

新扮演类游戏

游戏名称： Haunted Village **游戏人数：** 2～4人 **设计师：** Igor Krasnodymov



一款俄罗斯设计师设计的游戏，游戏背景是1860年，你是一个恶魔猎人，要去一个村庄解救村民，并消灭恶魔，你不能使用剑或子弹消灭恶魔，而是要用你的智慧。游戏机制是卡牌驱动以及掷骰子，有恐怖和冒险成分，应该很有趣。



28.新的扮演类游戏Haunted Village，展位与试玩

展会奖项

2011年德国玩家评选奖





29.德国玩家评选奖Logo
30.《7 Wonders》的设计者（左）和出版商负责人

在每年的Essen展会前夕，都会评选出当年度的德国玩家评选奖（Deutschen Spiele-preises），**今年的冠军是《7 Wonders》，设计师是：Antoine Bauza**。这款游戏成功的将卡牌论抽机制与文明建设完美的结合在了一起，让玩家可以在一个既简单又相对平衡的机制下，体验文明建设类题材的游戏内容。游戏中各种卡牌的设计很实用，较清晰的体现了文明发展的各个方面，游戏中包含了军事、文化、奇迹、科技、资源等诸多方面的内容。并且将升级的机制隐藏在了3个时代之间，从而让玩家的发展更有连续性。在卡牌游戏层出不穷的这一年，《7 Wonders》没有落俗套，而是让玩家有了全新的体验。

金羽毛奖

展会组委会评选出来的规则写的最好的一款游戏，**今年的获奖游戏是：《Expedition Sumatra》**，这是一款冒险题材的游戏，每个玩家都扮演一只探险队，来到苏门答腊岛，为那些西方著名的动物园捕捉稀有的动物，当地的黑市也会出高价购买这些动物，而当地的土著人则会阻止你捕捉这些稀有物种。

游戏像其他版图游戏一样，有一张正方形的图板，图板被分成50个格，代表热带雨林，玩家在游戏开始时，要将道路片放在这些格子里，但只放其中25个格，剩余的放在一边备用。每位玩家还将得到一个颜色的卡车片、船片以及由3个小片组成的大货船片。游戏的机制类似《Tikal》既行动点分配系统，玩家每回合可以自由分配自己的4个行动点，这些行动点可以用来翻转图版上的道路片；旋转道路片；将卡车送到岛上，或收回船上；将一个动物装到卡车上；从别的卡车上偷一个动物（耗费2个行动）；移动船向前或向后1格（船位于岛的四边），玩家可以重复执行一种行动多次，但最多可执行四次行动。然后玩家的回合结束，这时玩家要根据自己大卡车片得位置移动自己的船，这是一个强迫的行动，因为玩家要规划好自己的卡车和船的位置，从而才能快速的将动物运到船上。

当玩家将动物运到船上后，他要立即决定将动物放到大货船的那一部分上，船的前半部分有小订单的需求表，后半部分是大订单的，玩家可以将订单需要的动物放到这部分，船的中间部分是黑市，玩家也可以将动物放在这里，可以用来换取额外的行动或者在游戏结束时得到一点点分。当游戏结束时，玩家根据订单，黑市和其他得分条件记分，分最多的玩家获胜。

这款游戏的说明书十分精致，配图简单明了，使用了各种字体和颜色来区分不同的表述内容，例子也很到位，并在规则最后附上了摘要，方便玩家查看回合流程，阅读这样优秀的规则，的确可以让玩家以最快的速度掌握游戏的玩法。



31.金羽毛奖Logo
32.金羽毛奖获奖游戏，左下是德文的获奖通知



中国的参展厂商

本次参展的中国厂商，只有两家。一家是中国台湾的新天鹅堡公司，另一家是北京的游卡桌游公司。北京游卡公司的展位位于4号展厅316号，这次带去的中文游戏主要有《回转寿司》（由意大利设计师Daniele P.Correale设计，去年就在Essen展会进行了试玩，由于游戏中包含独特的中国元素——筷子，所以很吸引欧洲玩家的眼球）、《悠嘻猴大作战》（游戏经授权，使用的是《Pick & Pack》的机制，加上了悠嘻猴的主题）、《阿狸大聚会》（Z-Man游戏《Master of Rules》的中文授权版，将卡牌更换成了可爱并且大受欢迎的阿里作为插画。加上游戏本身的规则很轻松，所以游戏也很受欢迎）。

中国台湾新天鹅堡已经是一家老牌的桌游代理和发行商了，已经连续参加了几年Essen展会，每次都会有更多的中文版游戏和原创游戏出现在展位上。这次带去了很多新发

栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/Tingting






33.外国人正在玩《风声》
34.游卡桌游在Essen的展台
35.新天鹅堡展位

行的中文版桌游，比如《波多黎各》《送礼高手》《电力公司》《只言片语》《怒海求生》等等。原创的新桌游也不少，比如国产游戏《风声》，这次就由新天鹅堡带到了展会，中国台湾的《小吃大胃王》《礼贺台湾》等等，《礼贺台湾》是一款宣传中国台湾文化和美景的游戏，游戏以卡牌为主，机制类似另一个小游戏《Mow》，在游戏中，共有108张牌，先将数字8的牌，放在中间，玩家可以在8号牌的四周出越大或越小的牌，如果玩家不能出，就要收走一个方向的所有牌（最多张的一边）。各种数字牌上都绘有中国台湾的名胜和小吃，所以卡牌拥有更多的用处是介绍台湾民俗、文化和美景，很有实用价值。

总体来说，国内的参展厂商较上届为少，这其实不是坏事。去Essen是去参展而不是参观，必须有一定量的作品参展才好，这样才能起到宣传自己、提升名气的作用。从这个意义上来讲，大多数的国内桌游厂商还不具备Essen参展的实力，去年去看了热闹，今年还是埋头苦干为好。而且，国内的桌游相关展会，也开始慢慢起步，这对桌游厂商和国内玩家都是好消息。

总结

“我们仿佛坐在一列火车上，虽然不知火车开往何处，但我们却在愉快的享受着沿途的风景，《波多黎各》《卡坦岛》《农场主》《7 Wonders》，数不清的风景给我们的留下了深刻的记忆，并让我们享受了数不尽的愉快时光。这时，火车渐渐慢了下来，它到达了一个停靠站，在这里我们可以浏览即将看到的新景色，可以买到那些过往景色的照片，不一会，火车的汽笛声响了，我们又踏上了行程，回望站台，我们看到了站的名字——Essen2011。”

没错，这就是Essen在我们桌游人眼中的位置，它承上启下，有令人向往的新作品，也有成千上万的老作品，如果你敢于尝试，就坐下来，和各国友人一起尝鲜。如果你怀旧，就去那2人高的架子上寻找前人留下的礼物吧，如果你很个性，标有3欧、5欧的小推车最适合你。在这个站台上，有活泼欢乐的小朋友，也有白发苍苍的老人，有明星设计师，也有来自东方的青年人，桌游将我们关联在了一起，将我们的心，都融入到了这些风景中。

这美丽的风景是谁创造的呢？不是上帝！是那些各国的艺术家、设计师，他们设计了德国庄园一样的恬静美景，令人安静平和，他们设计了美国西部的狂啥漫卷，令人狂热张扬。他们设计了朦胧而深邃的幻境，令人深思困惑。你喜欢那一种风景？德式的?还是美式的？这其实并不重要，重要的是你在这列火车上，不用在乎她开放何处，只需要坚信，风景永远会满足你的想象，永远不会令你失望。在到达下一个车站前，就让我们尽情享受吧！





36.这张手绘版的卡牌游戏设计图，看起来真是很有感觉
37.特价游戏3欧元，真的很便宜的

中国网络游戏自从诞生伊始似乎就对四大名著系列情有独钟，而西游题材再度由上海游族搬上网页平台，是否能够带给玩家不同的游戏感受呢？它又有何魅力能够最终获得金翎奖的垂青？让我们进入《七十二变》的世界吧！

网游评测：七十二变

游戏名称：七十二变	官方网站：http://72.uuzu.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：二次封测 2011年11月11日
开发公司：上海游族	运营公司：上海游族
总体印象	
优点： ● 充满策略性的战斗 ● 饱满的剧情、副本设计	缺点： ● 西游题材略显陈旧
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（推荐）	



《七十二变》根据玩家的等级开放不同的阵法



跟随唐僧师徒的步伐，体验到不同以往的风情

作为一款玄幻RPG网页游戏，如何能够在“网页”这一略显单薄的舞台上表现出游戏的张力呢？这就考验了游戏美工的实力。所幸从目前的各大游戏场景来看，《七十二变》着重于在每一张地图中都表现出迥然不同的风格，让你跟随唐僧师徒的步伐，体验到不同以往的风情。

战斗是《七十二变》最为值得关注的部分，由于网页游戏技术上的限制，目前来看尚不可能给予玩家出色的游戏打击感，因此《七十二变》独辟蹊径，以“策略”来取胜。在你收服妖怪之后，你就能够拥有妖怪独有的变换技能，并对他们进行培养。而除了“妖”海战术之外，《七十二变》还最新推出了布阵系统，根据玩家的等级开放不同的阵法。目前二测只开放了一个武曲星阵，每一个阵都可以自由升级以取得更显著的效果。从官方预告来看，在进入公测之后，还将开放：文曲星、禄存星、贪狼星、巨门星、廉贞星、破军星六大星阵，相信届时一定能给我们带来更直观的战斗体验。选择合适的阵法对于战局很重要，甚至能够起对对手实行一击必杀，以弱胜强更是不在话下。这也就意味着RMB玩家在这款游戏中可能感觉不到如鱼得水的痛快，非RMB玩家如果能够在布阵上面获得优势，同样能够轻松翻盘。

在《冒险岛》和《地下城与勇士》获得成功之后，2D横版RPG就成为了网游的新宠，而这一次盛大携Logiware最新作而来，是否能够为我们带来新的惊喜呢？

网游评测：守护之剑

游戏名称：守护之剑	官方网站：ga.sdo.com
游戏类型：MMORPG	当前状况：首次测试 2011年11月11日
开发公司：Logiware	运营公司：盛大
总体印象	
优点： ● 画面清新唯美 ● 剧情饱满 ● 职业选择丰富	缺点： ● 上手门槛略高
推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）	



唯美的游戏开场画面



游戏为新玩家准备了一整套新手课程

与韩国网游普遍薄弱的游戏世界观略有不同，在游戏一开始《守护之剑》就通过一系列剧情为我们介绍了一个庞大的世界观，而玩家也会在这个大背景下完成各种任务的同时，邂逅不同的人与事，从而进一步了解整个故事。相对于一般的横版RPG在空间上的薄弱，《守护之剑》的地下城意外地庞大，分为多个层次与地形——水塘、荆棘、石墙、机关，这些地形并非只为了装饰画面，合理利用还能够让你在某些战斗中起到事半功倍的效果。玩家可以根据自己的职业以及个人喜好选择不同的路径推进。而在这个过程中你也将遇到普通怪物、精英怪物或远古怪物。

在画面上，《守护之剑》意外地以Q萌风格作为主打，毫无疑问这将吸引许多日系游戏Fans以及女性玩家的注意力，但这并不代表你无法在战斗中获得爽快的打击感。事实上随着你的等级提高，你的技能也会越发绚丽，让你不由自主地投入游戏之中。但对于许多初次接触此类游戏的玩家来说，游戏操作还是略为复杂，上手门槛略高，好在游戏为新手准备了一套庞大的新手教程，只要能够认真完成就能了解基本操作，迅速度过适应期。

《月影传说》开放不删档测试以来，迅速吸引了无数《月影传说》单机版Fans的视线。与许多游戏为了追求画面上的真实感而选择3D不同，《月影传说》选择的是2.5D游戏画面，这就允许玩家在半自由转换视角的同时，还能够没有太多违和感地回味旧有经典。

网游评测：月影传说

游戏名称：月影传说	官方网站：http://moon.xoyo.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：不删档测试 2011月11月14日
开发公司：西山居	运营公司：金山游戏
总体印象	
优点： ● 允许每一个门派都拥有自己的强大打怪技能，杜绝职业歧视问题	缺点： ● 野外怪物AI不高
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（推荐）	


怪物AI不足，允许玩家自由风筝

在游戏画面上，《月影传说》邀请了有“亚洲画神”美名的郑问老师及其美术团队，而音乐则是由台湾知名音乐团队创作。所以在进入游戏伊始，你很容易就能产生“惊艳”的感觉。

游戏最为独创性的系统莫过于它的“人人都能以一敌百”的口号。在游戏中，每一个门派都有特殊的打怪技能和PK技能，在野外打怪的时候，你可以用打怪技能一个人拖上一群怪，迅速秒杀对手，从而大幅度提高你的练级效率，并杜绝了职业歧视。而在PK时，你则需要使用PK技能与人切磋，这时候你们的门派差异才会得以显现。

当然，在游戏中并非只有战斗而已，金山为玩家设计了丰富的趣味玩法，比如捕蝴蝶、垂钓之乐、每日答题、宠物夺金等等，其中最为新颖的莫过于市价系统。你的人物可以招揽多个“小弟”为你完成一些特殊任务，这些“小弟”可以是你的门客，也可以是你的宠物，通过拆迁他们，你可以获得额外的奖励。妥善运用世家系统将让你的游戏升级过程事半功倍。

从目前来看，《月影传说》的最大软肋就在于野外怪物的AI问题，在大幅度提高人物击杀怪物能力的同时，却也让刷怪失去了挑战性。不少与玩家实力悬殊的怪物甚至能够依靠风筝击杀，如何才能保留战斗快感的同时增加其挑战性，恐怕这是《月影传说》在未来所需面对的问题。

横版格斗类游戏在市面上并不少见，如何才能够在其中脱颖而出，就需要有自己的独特系统，显然《艾尔之光》就拥有这一实力。

网游评测：艾尔之光

游戏名称：艾尔之光	官方网站：http://els.ztgame.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：不删档开放测试 2011年11月11日
开发公司：KOG	运营公司：巨人网络
总体印象	
优点： ● 游戏画面清新可爱 ● 系统丰富设定全面 ● 游戏完成度高 ● 对电脑配置需求低	缺点： ● 技能搭配略显复杂
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	


华丽的游戏地图

与《守护之剑》一样，《艾尔之光》走的是Q版动漫风格，三头身的Q版设计让它凭添了许多萌味，与市面上的横板游戏不同的是，《艾尔之光》采用了3D视角，我们可以在地图中拐弯移动，进行竖向移动，从而让整个地下城更有层次感。而最让人感到惊喜的是，游戏在使用大招或者觉醒的时候，会出现一段人物在漫画格子中施放技能的动画。而每当你游戏通关或者进入进阶关卡的时候，它也会随机性将你之前的战斗画面截图以后放到游戏中的漫画格中，让你好像在观赏以自己为主角的漫画。相信这一系统一定会受到许多漫画Fans的欢迎。

从操作来看，《艾尔之光》继承了许多横版格斗游戏的键位设置，但它更为强调技能搭配，比如说每一个职业都能够学习许多必杀技，但在战斗中只能使用4~8个技能，所以选择合适的技能将对你的战斗结果产生至关重要的影响。而随着你等级的提升，游戏地下城地图也将逐渐发生改变，开始向迷宫向发展，允许玩家走不同的路径，虽然有些路径是死胡同，但在此过程中你也能够获得类似于宝箱的奖励，这一定能够让不少宝箱爱好者为之疯狂。

由于《艾尔之光》在韩国早已上市，其完成度毋庸置疑，从目前各方评测来看也获得了相当的好评度，相信在推出之后，它一定不会让你失望。

无等级游戏的前世今生

■重庆 盘丝鸭鸭

从前有个著名游戏笑话——据说过去《传奇》46级升47级得不吃不喝挂机12年，尽管如此，还是有大把人每天睁开眼第一件事就是去瞅瞅自己的号已经刷了多少经验。对于很多MMORPG游戏来说，等级似乎是衡量玩家强弱的最重要参考依据。玩家装备需要达到一定等级才能装备，技能需要一定等级才能学习，某些地图更是对低级玩家挂上免战牌，禁止他们入内。但即便如此，依旧有那么一些游戏或弱化了等级这一观念，或干脆彻底取消了等级这一设定，让玩家抛弃过往提升等级的过程，而从另外一个方式去体验游戏，提升自己的实力。最近，《九阴真经》再次把“无等级游戏”这个概念提到了我们面前，而这一让不少玩家觉得新颖的概念其实并非由其独创，早在2001年时就已经随《金庸群侠传Online》的推出而广为人知，而在这10年之中，缘何“无等级游戏”叫好不叫座？它们又是如何在游戏丛林之中得到缓慢发展的呢？想要回答这个问题，就必须要重新审视这类游戏的十年轮回路。

旅程从网金开始

《金庸群侠传Online》以今天的眼光来看，绝对是一款称得上佳作的网游，而其中最主要的一点就体现在它并没有“人物等级”这个概念。你人物的强弱取决于你的装备以及技能等级，而别人对你的实力强弱判断也仅限于系统的零星提示。所以从这点上来看，它并非是一个彻头彻尾的无等级游戏，而只是将等级隐藏到了技能之中。

实际上，即便是现在的话题大作《九阴真经》所走的也正是这么一条路——虽然没有人物等级之分，但你依旧需要花费大量时间在提升人物武功、内功、经脉三个系统上，根据你历练的增加，你的实力也会得到增长，所以不妨将其看做是一种潜在的“经验系统”。这一点和《金庸群侠传Online》并没有太大的区别。而让人意外的是，另外一款名为《新约起源Online》的无等级网游则是另辟蹊径，强调了“玩家对于游戏的理解程度，决定了玩家的强弱”，如果你觉得这句话过于空洞，那么举例来说，你能够在与NPC互动时观察到NPC言行举止发生的变化，然后预知到一些突发事件。也就是说，在这款游戏中，无等级已经不再是“挂羊头卖狗肉”，而是只有在你花费大量时间去体验、熟悉这款游戏时，你才能够在其中自由翱翔。

从《金庸群侠传Online》到《新约起源Online》，相对于其他MMORPG游戏，无等级游戏的发展其实并不快，但几乎每一款都获得了玩家的认可。这可能是因为，虽然网游并没有“通关爆机”一说，但对于玩家来说，真正的游戏乐趣并不应该在于经验条的不断累积中获得。

而在这十年过程中，另外一种类型的网游也横空出世，虽然它具有等级观念，但几乎没有人会将游戏的绝大部分时间浪费在升级之中，而各种翘楚就是《魔兽世界》。

等级？那只是一个短暂的开端

如果说我们之前所说的三个游戏对于人物等级的处理是“抹去”，那么《魔兽世界》的做法则是“淡化”。你几乎很难再找到一款MMORPG游戏能够让你这么轻松地达到满级，甚至当你想赖着这个等级段不放的时候，游戏公司还想着法子给你塞经验——于是发现新地图能升级、打战场能升级、甚至不小心挖了一坨矿，你的等级又上去了。但对于这游戏来说，满级并不是一段旅程的结束，在其中谁都











（左上图）《传奇》46升级47要4.8亿经验
（左下图）《金庸群侠传online》
（右上图）《魔兽世界》中满级才算是刚刚开始
（下中图）《金庸群侠传online》在当年也算是很火爆的游戏了
（下右图）《金庸群侠传Oline》的武功秘籍





（左上图）《九阴真经》中的演武就是花钱修炼内功，会比较快
（左下图）《九阴真经》的武学是要"经验"的
（右上图）《九阴真经》的轻功也是要花时间搞秘笈的
（下中图）《魔兽世界》的满级玩家可以用打斗来消耗精力
（下右图）《魔兽世界》现在顶级为85级







能够告诉你："《魔兽世界》真正的开始就在于满级之后"。你的练级过程只是为了让你能够见识到游戏中不同地图的风土人情，并熟悉你的职业，你可以为了装备而奔走，为了体验不同的Boss而寻找队友，为了奇怪的奖励而开始一段完成各种蛋疼成就的旅途，或者周旋于不同的阵营之中榨干他们每一滴利用价值——然后当你恍然大悟的时候才发现，你的升级之旅在你的游戏历程上根本不值一提，满级之后，你反而看不到功德圆满的那一天。

不得不说，《魔兽世界》开了个好头，在此之后，不少游戏也开始不吝惜于他们的经验，大开方便之门，允许玩家快速升级。只是相对于《魔兽世界》用内容吸引人，不少游戏的做法则是用类似"装备升星"的设置来绑缚住玩家——不管是哪一种做法，这一类游戏实际上都是目前市面上我们所知的无等级游戏的分支。

等级不够内容凑

无等级游戏为什么能够引起如此之大的话题却成品寥寥？因为这直接考验了游戏制作者对于游戏内容的驾驭能力。在取消等级这一概念之后，玩家就不需要为升级去消耗大量时间，也不需要每过一段时间就为了配合自己等级而淘汰装备——这当然是非RMB玩家所喜闻乐见的。但一款网游的成功与否，不仅仅在于其廉价和速成，而应该在于其有什么系统能够吸引玩家自愿投入时间精力去反复尝试。那么用什么一个或几个新的设置来取代过去"等级"这一万金油式的设置呢？无疑这是一道难题。

我们首先要明白，能够取代"等级"这一概念的游戏设置首先必须要耐玩。如果仅仅花费几小时或者几天就能让玩家觉得别无所求索然无味，那么这个系统显然是失败的，比如说《九阴真经》的选择就是在游戏中设立各种剧本，在让玩家完成各种主线支线剧情的情况下提升自身实力，从而让玩家在游戏中产生更多的代入感；其次，这些系统必须要有可持续发展性，能够根据版本的不断更新推出让玩家愿意再次投入的内容，否则再漫长的旅途也会有结束的一天；最后当一个这样的替代系统逐渐失去生命力时，你需要及时推出一个新的系统来重新吸引玩家的注意。而《魔兽世界》显然就做得很好——它在推出副本之后，还陆续为玩家提供了成就、考古等新的游戏系统，大杀玩家的时间，这也正是为什么作为一款时间收费模式游戏，刻意淡化等级依旧能够获得市场认可。而这也正是那些以"无等级"为卖点的游戏想要极力实现的目标。所以可以想见，一款无等级游戏需要大量的内容作为支撑，不能仅仅依靠不断换地图打怪来延续游戏的生命力，而应该不断推出新的玩法，将玩家从练级泥潭之中拉出来，而且它的装备获取也不应该仅仅依靠"人民币"就能一步到位——这在"网金"时代也许并不是什么问题，但在现在这个全天下都打着"免费游戏"旗号的世界中，就显得困难重重。因为选择时间收费，就必须要对游戏的质量有相当保证，才能延长玩家在线时间，吸引更多玩家入驻，最大化自己收益，而选择道具收费，则难以绕开"人民币"玩家刷装备这道坎。所以像《九阴真经》、《新约起源Online》这些游戏的最终收费模式也一直是玩家的焦点。

十年前，《金庸群侠传Online》为我们带来了"无级别游戏"这个概念，而随着他的玩家流失，这一概念也逐渐被沉入了时间之流中。但"网金"的失败并不是无级别游戏的失败，而只源于它的外挂泛滥以及运营商的不作为。时至今日，其生产系统、实力评定标准、战斗模式、门派设计依旧可圈可点，而也正是这些繁杂交错的系统，让整个网金在摆脱了等级的束缚之后，反而焕发出了别样的生命力。而十年后，无级别游戏再度被搬上了台面，它们能够获得成功么？它们又能否带给我们十年前的惊喜呢？现在下定论也许为时过早，但作为一个玩家，我们乐见有更多不同的游戏模式出现在游戏之中，因为即便是失败，他们毕竟完成了一次难能可贵的创新之旅。

网游2011四大名捕

■策划 本刊编辑部 执笔 老鸭 浮云

每到年终之际，就是盘点到来之时。还一个真实的“2011网游”给各位读者，讲述这一年发生的种种事件，客观的去评价众势态云云，这就是我们的“网游2011”。说起“四大名捕”，相信各位不会陌生。各个身怀绝技、武功超群，以“四大名捕”之身去类比2011年的网游产品，归类旗下也着实分为四大类型：MMORPG类、FPS类、页游类、休闲类。在2011 年里，网游领域中的“四大名捕”可谓展尽风骚，有老资格的MMORPG拓展新领域，也有FPS类全面能量爆发，总之一切为了市场而生、一切为了玩家而活。

页游“轮上神捕”之最无情

从市场的反映，以及玩家群体的关注度上，似乎已经看到网页游戏的最终结果！步入2011年之后，网页游戏市场逐渐恢复平静，就好像2010年的全面爆发从未出现过。对于网页游戏市场回归理性，这似乎是一件好事。因为有良性发展的市场，才是一个稳定的市场。如是说，2011年的网页游戏也当真带给我们一似震撼，其画质效果堪比3D客户端网游的全景3D网页游戏问世了！例如骏梦页游《仙剑奇侠传Online》、畅游《商界》、趣游科技《天际》等等，虽然说与境外页游产品相比，在3D场景塑造中还存有一些差距，但不可否认的是，中国网页游戏产品在2011年以“质”的腾飞而告慰市场！网页游戏，正在以“最无情”的方式，绞杀着其它类型的网游产品。

3D页游迫使客户端页游化?

在某些程度上来说，3D页游在不考虑流畅性的前提下，其视觉展现形态与传统3D客户端网游并无太大差异。在2011年2月19日有一则微博消息：国内开发小组“太和兄弟”用Unity3D引擎制作的3D页游，其效果可与客户端网游相媲美，甚至引用了一则“欲打造一款页游版《魔兽世界》”来提升这则消息的关注程度，并放出一段相关视频。这里刨除该微博信息炒作的成分，从放出的那段视频内不难看出，依据Unity3D引擎制作出的3D页游图形效果，着实令人惊叹！流畅性、特效性已经几乎追上客户端网游了。

从2011年网页游戏全面普及3D标准化开始，是否意味着在不久的将来，3D页游能与客户端网游具备相同品质的游戏特性？或者用通俗的话来概括，客户端网游是否会被页游化？纵览境外3D页游大作，其中不乏惊世精品。例如：《RuneScape》（拥有全球第二大玩家人数，仅次于WoW）、《Earth Eternal》（人气直逼WoW，堪称页游版WoW），这些顶级3DRPG页游，无论从图形制作上还是游戏内容中，无疑都将成为中国3D页游2012年的风向标。而其他针对于其他题材的3D页游，例如《Free Realms》（3D休闲社区类页游）、《Quake Live》（FPS类3D页游），国内所涉及到的内容则相对较少，但也有制作水平相对不错的代表，例如畅游的《商界》。游戏性相同、展现形态类似、体积更小、实时互动性更强，另3D页游焕发出勃勃生机。因此我们预测，2012年必将是3D页游全面崛起的一年，但讲到这里心中也难免有些顾虑，真心希望国内页游厂商能多一些真正的自主研发，少一些套牌抄袭，所谓这就是宁缺毋滥吧。

国产页游何时才能不"坑爹"?

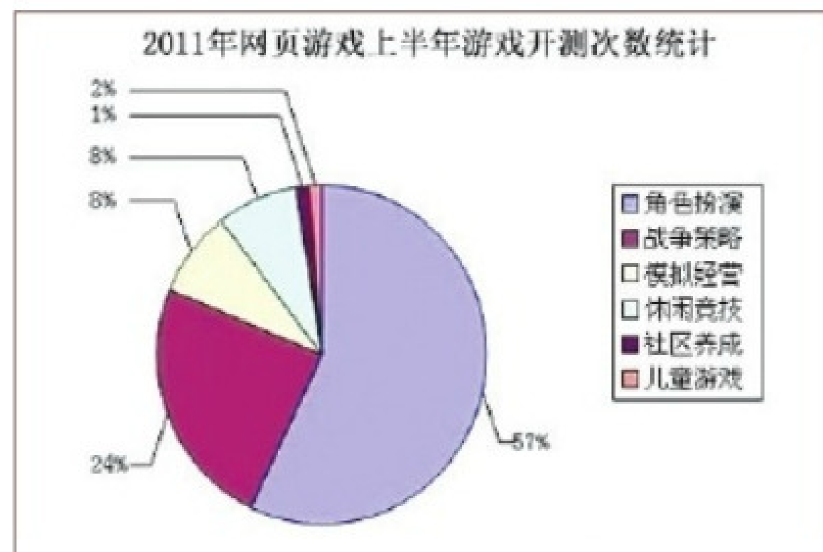
有盘点，就要有点评，点评其实就是自我批评。我们排除3D页游的大好形势，去看一看传统页游在2011年中，究竟做了些什么？打开搜索引擎，我们输入“2011年最网页游戏”，其显示的结果任何一款网页游戏，都标榜着自己所拥有的“最”之特点。那么这些特点体现在哪些方面呢？“最给力”，似乎这个名词已经被各种题材的宣传广泛应用，给力不是宣传加以定位，而应该交给玩家去评定！“最武侠”，只要是以古代为背景的页游，都可以称之为武侠。2011年11月4日，文化部对国内34家涉嫌低俗炒作的网游企业公开点名，其中因联运页游《神仙道》而被点名的企业就多达13家！由此可见，国家对网络游戏市场，特别是其中网页游戏领域的监管力度逐渐加大！打击低俗炒作，提升页游营销水准，











（左上图）太和兄弟制作的3D页游视频截图
（左下图）tanki online
（中上图）《RuneScape》拥有全球第二大玩家人数
（中下图）堪比客户端网游的全景3D网页游戏《商界》
（右上图）2011年上半年网页游戏类型统计







（左上图）《流星蝴蝶剑Online》的画面效果确实出色
（中上图）《中华龙塔》是一款武侠类MMORPG
（右上图）《洛奇英雄传》当之无愧地成为2011年3D动作游戏的翘楚
（左下图）《艾尔之光》在中国台湾地区早已运营
（右下图）《第九大陆》现如今被腾讯收入囊中

以产品质量来赢得市场，方为今后网页游戏发展之路。

回首2011年，“最无情”这个头衔授予网页游戏当真妥适。一方面是3D页游大量普及时，对其他领域网游产品所产生的巨大冲击！而另一方面也来自于国家有关部门的铁血监管政策！加大自主创新、维护良好运营机制，国产3D页游市场才会稳步健康的发展。否则就算3D页游极其辉煌的出现，难免也将成为中国页游市场中的最后一次激情。

MMORPG“冷虎威龙”之强铁手

MMORPG可是老字号网游类型。其实它的范围非常广泛。如果说将全部以角色扮演类的游戏产品统统归类旗下，着实也不足为过。不过如今MMORPG则泛指大型角色战斗类客户端网游。如此细分，却也体现出时下网游题材多种多样、娱乐元素多样化的发展模式。如是说，2011年的MMORPG网游面临了更为严峻的挑战，单单来自页游、SNS游戏等方面的挑战，就足以撼动MMORPG网游的用户基数。从网游走进我们的生活，十几年来MMORPG一直都是网游的代名词以及统领者，但如今网络游戏题材多样化、类型多样化，MMORPG是否还能像铁手一般强悍无敌？时间不会给答案，正确的答案存在于市场中！

其实MMORPG的铁手政策一直没有减弱，而市场反映出的疲惫现象更多来自于强烈的竞争。在2011年中，多家一线网游公司纷纷推出重量级产品，例如：腾讯《第九大陆》、盛大《星辰变》、畅游《鹿鼎记》、完美《倚天屠龙记》、网易《天下3》等等。这些标榜着顶级作品光环的MMORPG，在2011年中又展现出怎样的铁手武功，去面对来自各方的挑衅与示威呢？

武侠风盛行，民族文化当真崛起？

2011年的MMORPG市场流行着一股风，一股返古的武侠风。大量武侠类网游在2011年横空出世。《倚天屠龙记》《流星蝴蝶剑Online》《中华龙塔》《鹿鼎记》《八仙外传》《九阴真经》等等大制作产品，以全民“武侠”风充斥着中国网游市场。但我们回首这些武侠网游却发现一个很有意思的现象，其题材无非就是来自于武侠小说与民间故事，而真正对中国传统古文化中主流“武侠”的描述，却是少之又少。可以说，2011年虽然武侠风盛行，但却仅仅存在于外表中，而非真正具备了武侠的神与韵。翻版自各种文艺形式的武侠作品，我们是否可将其称之为“文艺武侠”？而对于那些粗糙制作的，是否又可称之为“2X武侠”？那么真正传承武侠精髓内涵的网游产品，却沦落成“普通武侠”？2011年，当真是“文艺与2X”的横行年！

格斗：ARPG的震撼来袭

ARPG初露头角以及被玩家群体广泛共识，应归功在2010年的盛大《龙之谷》。以无锁定视角、全程自由战斗操控为卖点，《龙之谷》着实在2010年为MMORPG游戏重燃了战火！进入2011年，ARPG游戏崭露头角，以关注度极高的《第九大陆》《洛奇英雄传》《艾尔之光》为代表的ARPG游戏，为2011年的MMORPG游戏领域，注入了绝对新鲜的血液。

其实ARPG游戏容易被大众所接受，其特点有三：第一，ARPG游戏有着极高的操作自主性，在完全放弃站桩打法模式后，玩家在游戏中享受到的是极为DIY、流畅的战斗过程；第二，扩大了PK的精彩程度，提升了操作技巧的重要性，极品装备再也不是PK制胜的唯一法宝，相反操作技巧成为玩家追捧的主流；第三，游戏难度逐渐加大，增强了玩家对游戏的粘度。上述三点内容，着实为MMORPG未来发展之路的重要元素以及卖点，MMORPG以全面进入自由战斗的主题。

在2011年中，玩家又迎来了《第九





手机娱乐市场规模（亿美元）										增长率
	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	
游戏	31.4	56	90.4	128.4	158.8	185	210	245	281	42.60%
音乐	35.8	49.7	63	77.4	87	93.2	112	125	129	21.10%
体育/信息娱乐	24.8	39.9	55.8	72.3	87.5	98.8	108	119	128	31.90%
总额	91.9	145.6	209.2	278	333.3	376.9	425	489	538	32.60%





（左上图）竞技策略网游《阿凡龙》年初紧随《阿凡达》进入国内市场
（中上图、左下图）《三国杀Online》是桌游类休闲网游的热门
（右上图）移动游戏的增长趋势
（右下图）《开心星球》以玩家之间的交流和互动为主要游戏乐趣

大陆》《洛奇英雄传》《艾尔之光》等重量级ARPG游戏。但这些游戏有一个共性，这就是：所有战斗全部以关卡副本的形式出现。如果我们回首《传奇》《征途》等经典MMORPG游戏的成功，它们无疑不是将“自由PK”放在了首位，而目前ARPG中的PK却只能在特定的场景中进行，这意味着什么？在没有恶意PK、自由PK等内容的支持下，2011年出现的多款ARPG游戏，是否在玩家互动等至关游戏中存有残缺？从《龙之谷》2010年的极为火爆、到2011年的用户极具流失，在排除游戏消费等客观元素之后，或许无自由PK、游戏战斗模式单调就成为今后ARPG将要面临的首要难题。但从2011年《C9》《洛奇英雄传》《艾尔之光》等代表性作品来看，虽然它们都具备各自鲜明的特点，但无疑还是延续了“副本关卡”的战斗模式。

虽然无自由PK是ARPG目前最难以治愈的硬伤，但玩家对ARPG所展现出的高自由战斗模式，却极为关注！而目前国内网游商家也纷纷打出2012年MMORPG游戏发展战略，并同时将ARPG作为发展主体！究竟在2012年中，我们是否能亲身体会全自由PK战斗、无“副本关卡”的ARPG大作？我们拭目以待！

休闲“快腿飞侠”之我追命

休闲网游的热度在2011年大幅度降温。前几年火热的音乐舞蹈类网游，在2011年中并没有太多的建树，新品寥寥无几！但在其他领域中出现的休闲类网游产品，却摇摆大旗、正在亢奋着前进！着实说休闲网游从2011年开始转型，倒不如说这是“蓄势待发”的一年。

休闲结合“多元素”，乐趣自然多

休闲网游已经是中国网游类型的重要支柱产业之一，这点毋庸置疑。从2010年新浪游戏CGWR评测游戏类型分布中显示，玩家对休闲游戏的沉迷程度为3.8%；而从2011年百度数据研究中心4月份公布的数据，2001年Q1玩家关注网游分布中显示，休闲网游占据49.87%！虽然不能以3.8%的沉迷去对比关注分布的49.87%，但也足以从2011年Q1玩家关注网游分布中得出，休闲网游正在蓄势待发。

2011年中，休闲网游朝向多平台、多渠道并存发展。例如无端模式（页游）、SNS整合模式（社区类网站）、移动平台模式（IOS、Android、Symbian等移动平台）。这些多元化平台的出现，让休闲网游拜托了对PC的依赖，从而真正做到了“即时娱乐、即时休闲”。特别是休闲网游在移动平台领域中的发展，更是被业内誉为今后网游发展、以及移动娱乐业务发展的主力军。例如目前手游版《三国杀》、手游《明珠三国》等移动休闲网游，其以极为便捷的运行方式，让玩家每时每刻都可享受到休闲网游所带来的独特魅力。而用最亲民的言论来说，让休闲网游在移动娱乐平台发展，去占据玩家日常的零碎时间！

拓展多题材，一个都不能少

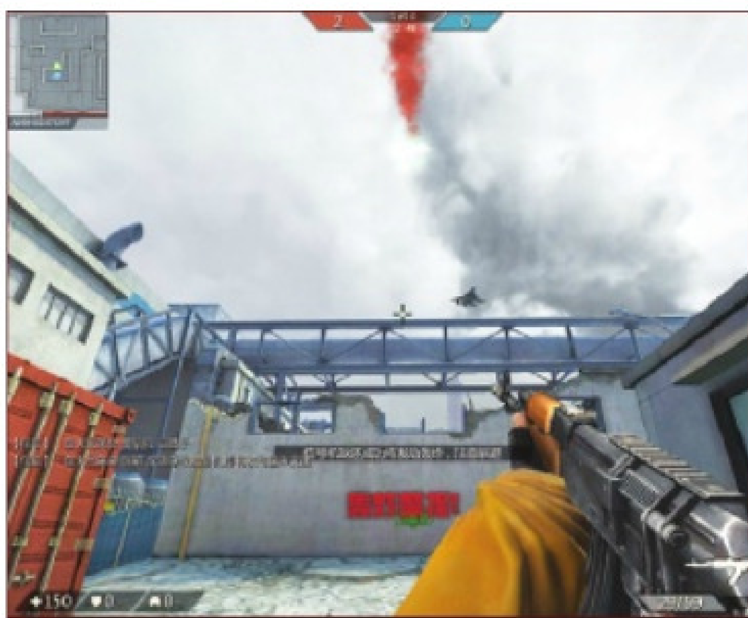
2011年传统模式休闲网游的出品量少之又少，例如舞蹈类、体育类、竞速类等。似乎《劲舞团》《跑跑卡丁车》《街头篮球》等类型的休闲网游以离我们远去。相反，却是桌游类、竞技策略类、社区交友类网游大量出现。其中以《三国杀Online》《阿凡龙》《宠物王国》为代表的产品尤为引人注目。这些产品都体现出共同的特点：趣味性高、游戏入门低、游戏开销少。由此，这些泛题材类型的休闲网游，以极其轻松的游戏娱乐氛围，无太大压力的游戏环境，在2011年引发了玩家的重点关注。特别是以是《三国杀Online》为代表的桌游类网游，在2011年全面爆发其迅速增长的势头。桌游类网游入门要求很低，并且还具有着大量的地面用户群体，所以当其以网络游戏的形式出现后，瞬间风靡全国。虽然说目前《三国杀Online》以实施游戏内道具消费，但用户依然可凭借出牌技巧、思维思考，从其中享受到游戏乐趣。

除了桌游类大量普及，在2011年中以社区类为代表的休闲网游，也有着不俗的表现，并且结合多平台同步发展的模式，让玩家享受到非战斗游戏乐趣。例











（左上图）《战争前线》不再单纯的强调竞技性
（右上图）《大冲锋》是轻松休闲的FPS游戏代表
（左下图）《战地风云Online》十分突出游戏内团队战乐趣
（中下图）《一级戒备》以RPG角色养成的形式，去完善FPS游戏除竞技元素之外的游戏内容
（右下图）更强调互动性的《风暴战区》

如目前很多休闲网游以SNS类出现。当然，在2010年异常火爆的“偷菜”风波早已过去，而2011年则面向交友、即时互动、养成等多元化模式进行发展。例如《开心星球》就以玩家之间的交流和互动为主要游戏乐趣，在游戏中玩家可以拥有自己的家，自己的地，自己的农场，自己的星星等等。换句话说，之前很多SNS游戏中的诸多特点，被移植到休闲网游中，并通过紧密的结合而融为一体，展现整体游戏互动乐趣。

FPS“飘凌剑客”之酷冷血

其实FPS网游在之前是归类在休闲网游中。但随着FPS网游体系的日渐完善，游戏内容的日益丰富，FPS网游终于摆脱休闲网游的大范畴，而终归自称一脉。2011年，多款国内外FPS游戏同时出现在玩家面前。一时间，玩家所要面临的就是如何挑选一款适合自己的FPS网游。那么面对同样的打枪、同样的爆头，FPS网游新乐趣何在？

让射击也融入RPG

从2011年初开始，诸多FPS大作问世。如：腾讯《烈焰行动》《战争前线》《火力突击》、盛大《一级戒备》、畅游《战地风云Online》、迅雷《大冲锋》、世纪天成《风暴战区》等。这些产品以不同的背景去讲述FPS游戏的刺激快感。但它们存有一个共性，这就是让FPS游戏不再单纯的强调竞技性，而是以RPG角色养成的形式，去完善FPS游戏除竞技元素之外的游戏内容。例如角色技能、武器改造等。此外传统FPS意义上的团队作战，不再是以单纯的简单对抗出现，而是更加强调团队互动性。例如《烈焰行动》《战地风云Online》等FPS游戏，就十分突出游戏内的团队战乐趣，将团队战作为游戏首要乐趣来加以重点体现。如上这些元素，都是以RPG游戏为原型、并将其适当的植入在FPS游戏中，提升角色养成乐趣、团队互动乐趣，进而增强对玩家的粘度。

完全可以说，FPS游戏的未来发展之路，就是RPG式的射击游戏。以射击过程来替换RPG游戏中的升级打怪，如早前《AVA》中的副本战“生存模式”等。也就是说，今后FPS网游内，一定会进一步强调Boss、副本、装备升级等一系列的RPG元素，从而实现娱乐、互动、养成等多重娱乐途径。

休闲&FPS？能否站稳脚跟！

2011年中有一款非常特殊的FPS游戏问世，这就是空中网的《纸片人》。该款FPS游戏从设计理念到展现形态，都颠覆着传统FPS游戏的意境。这款游戏中不再有血的出现，而是以碎纸片的形态，去描述那曾经令无数人着迷的“爆头快感”！游戏中的角色被描述成一张薄薄的纸片，除此之外其他图形展现则与传统FPS游戏没有太大的差异。例如3D场景、枪械外观、操作方式等等。其实以《纸片人》对FPS意境的描述不难看出，FPS游戏与休闲游戏相结合，势必会提升游戏的趣味性。但与此同时也将获得休闲型游戏的一个重大弊端：玩家对产品的依赖程度较低。鉴于《纸片人》这款FPS游戏的特殊性，我们特意在暗中做了一次调查，其中70%以上的被调查者表示《纸片人》用来当作休闲游戏很不错，但缺少一份“血腥存在”之后，总觉得这款游戏与FPS游戏有些相违背。其中也有40%以上的被调查者提出，这款游戏就是无聊打发时间的产品。不可否认，将休闲风格与FPS相结合，其创意独树一帜。但无法造就玩家对游戏的高依赖性，也是休闲&FPS相结合之后所要解决的首要课题。

结束语

盘点网游四大名捕，MMORPG、休闲类、FPS类、页游类，这四种网游题材着实另2011年的网游市场好不热闹。每一种类型都极力向着多边领域发展，每一种类型都在极力挖掘潜在资源。那么究竟什么样的网游才是我们玩家最为钟爱的？MMORPG想靠ARPG重新占领霸主地位；休闲类以移动平台蓄势待发；FPS类则全面RPG化，并谋求新发展；页游类的3D模式震撼侵袭，或许将成为新发展空间！一切的一切都在2011年中，变得那么扑溯迷离！我们期待2012的来临，因为那将是一个新的开始！

■策划 本刊编辑部 执笔 被流放的丁丁 浮云

G 2011

Game Show & Trade, All-Round

这不是时尚界
——2011年最后的游戏盛宴Gstar

时尚界有个Gstar，年轻人对于这个时尚品牌应该不会陌生。而我们今天要提及的并不是这个Gstar，而是位于韩国釜山举办的Gstar游戏展。

第七届Gstar在2011年11月10日开幕，虽然在各位读者看到这篇报道的时候，Gstar已经完美落幕，但本届Gstar就如同时尚界的Gstar一样，星光璀璨！本届的Gstar和上届一样在韩国釜山BEXCO展厅展开。虽然三家大厂商未能参与本次的会展的，但是本次会展却未因为他们没有参与而失色，因为还在微软韩国犹豫是否参加之时，Gstar2011的B2C、B2B馆的展位申请已经结束，即使有企业临时决定退出展会也有很多待定的企业可以进行填补，因此微软韩国公司想要取得展位已经不太容易了。不过也正是因为这三家公司未能参与本次展会，导致今年的Gstar几乎完全变成了一个网络游戏盛宴了。

本届Gstar展会上出现的无论新作还是老友，都给玩家带来不少的惊喜。还记得去年Gstar游戏展上的三大亮点《剑灵》《TERA》《上古世纪》都成为了国内玩家备受关注的热门新游，那么今年这些参展大作之中，又能哪些能成为翘楚？

激战！ 依然激战！

看点：激战再进韩国 是否能够一雪前耻

类型：MMORPG

NCsost本次展会带来的作品依然不少，但是最引人关注的还是《激战2》。根据今年的科隆游戏展的消息，《激战2》预计在2011年年底就开始公测，而本次NCsoft也在Gstar上面宣布，《激战2》会先在北美运营，而第二个市场则是韩国，看来国内的玩家要玩到《激战2》可能还需要一段时间。如此制定运营方针也与前作的玩家主要分布有着至关重要的联系。



《激战2》正式运营很可能在2012年初

在前作《激战》于国内惨淡收场之后，《激战2》还是第一次大规模在韩国









（左上图）继《奇迹世界》5年之后网禅推出的MMORPG新作
（右上图）《奇迹2》是经典网游《奇迹》的正统续作
（右下图）无处不体现着中国元素，不管暴雪是真心对中国的喜爱还仅仅只是为市场考虑，但不可否认的时，这将是每个中国玩家所期待的

参展，这次NCsoft估计下了血本，在竞技游戏氛围最好的韩国，倘若《激战2》要是再闯不出个名堂，恐怕该项目在韩国国内的运营部门都无颜见江东父老了。所以这次NCsoft在Gstar展会上对于韩国用户进行了积极的调查，以便于日后的《激战2》在韩国的运营能够更加贴近玩家。但是对于《激战2》这款游戏韩国玩家是否买账，也不仅仅是通过调查能够解决的，所以只有在年底的测试才能见分晓了。

在本次展会现场，玩家还感受到了《激战2》的Enjoy Privileges的试玩版本以及5vs5的对决体验活动。不过除了《激战2》之外，NCsoft还带来了一款新作，这款作品是继“天堂”系列、《永恒之塔》以及《剑灵》之后又一款MMORPG作品，但是具体的名字NCsoft却没有透露。

熊猫，你怎么能先去韩国呢？

看点：绝对中国元素 卖萌无止境

类型：MMORPG

毫无疑问，时下网络游戏中，暴雪依然是最能吸引玩家眼球的厂商，为什么呢？因为他们有《星际争霸》《星际争霸Ⅱ》，而《魔兽世界》更是时下全球最热门的MMORPG，没有之一。

之前暴雪公布新种族是熊猫人的时候，让我想起多年前愚人节时，暴雪“公布”的新种族熊猫人和鱼人，没想到时隔多年之后，熊猫人真的成为了现实。不知道鱼人会不会在下个资料片中再次成为事实。不过本次展会上放出了《Mists of Pandaria（暂译：潘达利亚的迷雾）》里面新种族熊猫人的试玩，除此以外还有《StarCraft 2: Heart of the Swarm（暂译：星际争霸Ⅱ:虫群之心）》《Blizzard DOTA》。不得不说暴雪对韩国玩家实在太好了，嘉年华门票1000多美金都没有试玩的游戏竟然出现在韩国Gstar游戏展上。（你肿么了亲，你不能这样啊亲！暴雪亲，你肿么了……）

《星际争霸Ⅱ:虫群之心》是继续《星际争霸Ⅱ:自由之翼》未完结的史诗故事，多了将近20个全新的战役，这到是非常适合韩国玩家的一款游戏。而《Blizzard DOTA》也和我们现在玩的DotA有一定的区别，比如说防御塔有弹药限制，不能长时间攻击，每个英雄都有坐骑，不用买鞋子等等。再加上里面的英雄都将会是耳熟能详的暴雪游戏人物，想必喜欢暴雪的玩家不会错过《Blizzard DOTA》这样一个作品。

无论是SC2还是魔兽新资料片《Mists of Pandaria》，暴雪对韩国玩家好的都已经没话说了，全球第一时间进行了试玩，唯一遗憾的是那个神秘的《泰坦》项目却没有透露出半点消息，看来只有继续等待了。

奇迹再现

看点：《奇迹MU》正统续作 内容首曝

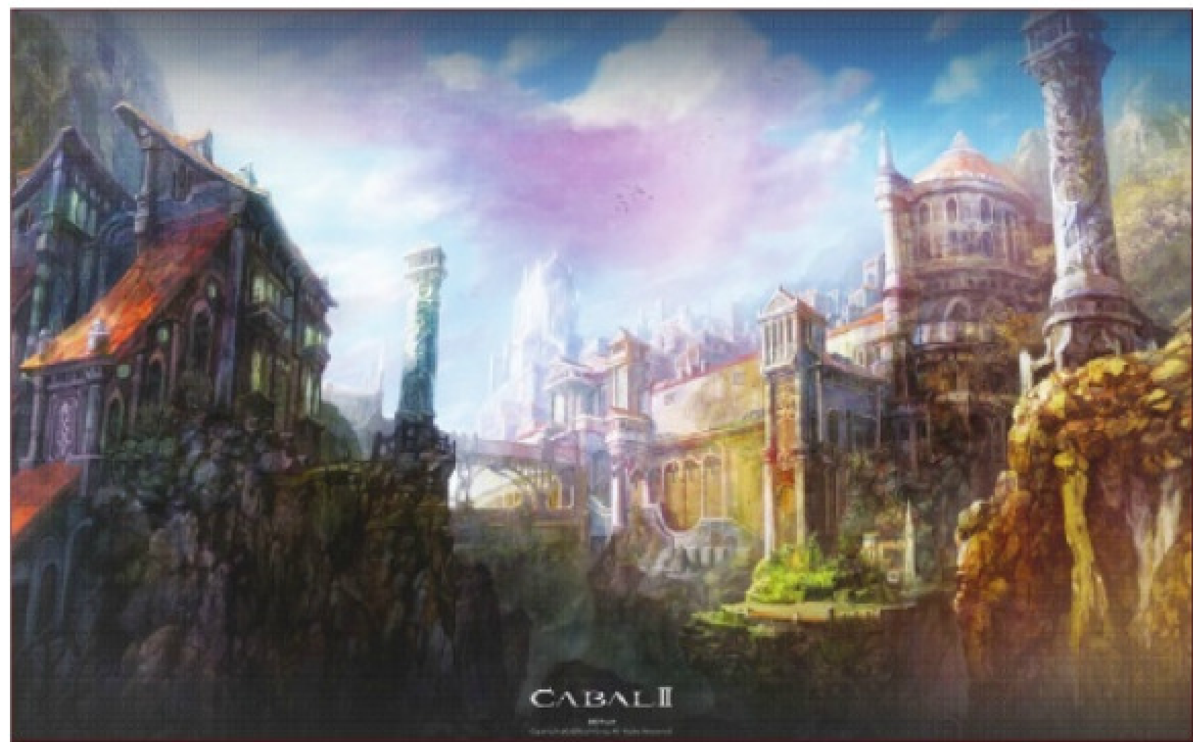
类型：MMORPG

网禅的《奇迹2》和《霸王大陆2》也在本次的Gstar 上面进行了新一轮的公布。《奇迹2》是继《奇迹世界》5年之后网禅推出的MMORPG新作，也是经典网游《奇迹MU》的续作。

在本次Gstar现场，网禅还公布了《奇迹2》的最新视频，展示游戏角色的战斗画面。不过很可惜，由于游戏研发进度的关系，《奇迹2》的试玩并没有出现在Gstar游戏展上。据官方表示，《奇迹2》目标在2013年内展开运营。从整个视频的画面来看，风格略有改变，但是记者隐隐约约感觉到，游戏的风格似乎有些偏《暗黑3》，从视频的战斗情况来看，玩家依然可以拉一堆怪物，然后肆无忌惮地







（左上图）《热血江湖2》角色从前作可爱的5头身变成9头身
（右上图）《霸王大陆2》最大特色是没有职业的概念，取而代之的是武器熟练度和自由的能力点分配
（左下图）《CABAL2》是继2005年EST soft发行《CABAL Online》（《惊天动地》）6年后的优秀续作

轰杀。视频中可以看到这个职业角色在野外与地下城中单枪匹马的和各种怪物进行战斗，而游戏过程中视角可以进行拉近或者拉远视角调整。角色除了使用普通攻击以外还使用盾牌攻击、突击、大范围冰属性攻击等等，视觉效果非常华丽。视频的最后阶段还可以看到与Boss进行战斗的场面。希望曾经红极一时的《奇迹》续作不要跳票，也不要和《奇迹世界》一样让为之期待的玩家们失望。

霸王大陆是2还是X?

看点：《霸王大陆》续作 无职业概念

类型：MMORPG

《霸王大陆2》依然是网禅的作品，它是在中国等国家红极一时的《霸王大陆》后续作品。网禅表示，他们想把"霸王大陆"制作成类似于"最终幻想"游戏一样的不会终结的长青系列，但究竟能否成功，还要时间来验证了。

本次展会上亮相的《霸王大陆2》最大特色是没有职业的概念，取而代之的是武器熟练度和自由的能力点分配。同时圣物占领战、暗杀战、大规模阵营之战也是"霸王2"的特点。此次Gstar游戏展上《霸王大陆2》提供了圣物占领战的一个战场及人类和兽族两款角色，还有8款武器供玩家们试玩。

除了《霸王大陆2》之外，同来的还有它的姊妹篇——《霸王大陆X》，《霸王大陆X》和《霸王大陆2》在游戏内容上有很大的区别，X会更关注PvP方面的内容，而《霸王2》则更专注于PvE的内容。根据目前的开发进度和网禅的预计，可能是《霸王大陆2》会最先和大家见面，之后才会是《霸王大陆X》。

不过值得一提的是，在《霸王大陆X》中，PvP死亡是没有任何惩罚的，但是在PvE模式下死亡会有掉落经验的设定，也就是说网禅也开始走竞技路线了，看来战斗是不可避免的事情了。

有人的地方就有江湖

看点：国人死忠网游

类型：MMORPG

曾一度风靡大陆的3D武侠网游《热血江湖》续作——由韩国MGAME研发的《热血江湖2》还未上市就得到了不少玩家的追捧。除了沿袭前作的剧情以外，《热血江湖2》其实与《热血江湖》是一款不太相似的游戏。该作采用了写实风格，角色从前作可爱的5头身变成9头身。

而在Gstar开展第一天，《热血江湖2》就已经公布了游戏视频，这次一共发布了五个新职业，分别是武士、血医、射手、术士和刺客，在首部宣传视频中可以看见武士、血医以及射手角色进行战斗的游戏内容。从视频中我们可以看到，《热血江湖2》主要推崇了空中连击与轻功等游戏内容，在战斗过程中可以使用弱攻击、强攻击、脚踢等方式，将敌人打飞至空中进行特殊攻击。

据MGAME表示，《热血江湖2》在韩国的公测时间应该可以控制在年内举行，而中国国内的代理商目前尚未最终确定。虽然本作的引擎和前作完全不同，但是体验过的玩家纷纷表示《热血江湖2》更贴近原作。从之前17GAME代理《热血江湖》以及这款游戏在中国的热度来看，可以肯定的是这款游戏的玩家群体绝对不在少数，届时，肯定会有很多国内的游戏厂商对此表现出浓厚的兴趣。不过不知道已经不是Q版游戏的《热血江湖2》是否还会吸引女性玩家的关注呢？

再一次的惊天动地 CABAL2

看点：研发费用超150亿韩元的震撼大作

类型：MMORPG

《CABAL2》是继2005年EST soft发行《CABAL Online》（《惊天动地》）6年后的优秀续作。《CABAL2》是从前作《CABAL Online》那里衍生出来的一个全新世界，讲述了发生于这个世界里的一系列秘密绝杀阴谋和卷入其中的人们的故事。

与前作不同的是，《CABAL2》加强了用户之间的联系以便用户们更好地经历这个全新的社会，《CABAL2》目前开放了狂剑士、魔导师、魔剑士、盾剑士、弓箭手与圣职者六大职业。在角色创建









（左上图）《CABAL2》是继2005年EST soft发行《CABAL Online》（《惊天动地》）6年后的优秀续作
（右上图）《DIZZEL》是一款以未来时代佣兵战争为背景的大型多人在线射击游戏
（左下图）《魔界村Online》是CAPCOM号称史上最难的动作游戏《魔界村》的网游版
（下中图）《魔界村Online》现在已经确定的职业有骑士、法师和射手三种

时，《CABAL2》还拥有丰富的自定义系统，包括脸型、发形、肤色、瞳孔颜色等等。当然，这些内容在现在看来，并没有多少新鲜感。但是，《CABAL2》最吸引玩家的地方并不在于此，从前作中极其强调动作性玩法上，《CABAL2》创造了连续技术从而使动作性倍增，地牢里丰富的陷阱和谜题也是《CABAL2》的一个亮点。

当初《惊天动地》在国内运营让大家认识了摩力游，而今摩力游也已经早早挂出了《惊天动地2》的官网，不过这《惊天动地2》却是摩力游自主研发的一款游戏，也并非《CABAL Online》的正统后续之作《CABAL2》，所以到了国内谁将是新代理商，目前还没有最新的消息。

没有最变态 只有更变态

看点：史上最难动作游戏的网游版

类型：MMORPG

《魔界村Online》是CAPCOM号称史上最难的动作游戏《魔界村》的网游版，至于《魔界村Online》有多难，恐怕现在没人知道，但是早年游戏机上面的《魔界村》的难度，恐怕是人尽皆知的，打没打通关先不说，单就是第一关能不能玩下去的人恐怕都有大把，而本届Gstar上推出的《魔界村Online》试玩版本着实引发了无数玩家的关注。

继去年的韩国游戏展，《魔界村Online》曾与《暗黑破坏神3》《剑灵》等被评为三款佳作，获得了不少人气，所以本届展会中放出试玩的《魔界村Online》更是受到玩家的关注。该作现在已经确定的职业有骑士、法师和射手三种，而各位主角始终会很苦逼地去营救被抢走的各种公主或者王子，不得不说这是剧情确实十分狗血。除此以外，《魔界村Online》在本次展会上也发布了一些关于转职的内容，而且韩国的玩家在今年的11月末就能体验封测了，届时国内玩家也可以登陆韩服一探究竟。不过说到难度问题，相信之后游戏正式开测之后，会出现很多不得了的视频吧。

如果你要来，请穿上你的衣服

看点：残酷血腥、注重近战格斗的TPS游戏

类型：MMOTPS

继《特种部队》《穿越火线》《AVA》之后，NEOWIZ GAMES非常自信地推出另外一款自主研发的TPS游戏新作《DIZZEL》。

《DIZZEL》是一款以未来时代佣兵战争为背景的大型多人在线射击游戏，与前面几款游戏不同，《DIZZEL》的强力打击感和之前从未出现过的战斗动作使其更加贴近制作精良的射击游戏。

该作充分发挥TPS游戏的长处，不仅是奔跑、翻滚、跳跃等动作，就连自我隐蔽和跳跃障碍物也可以完全由玩家直接操作完成。而且玩家还可以不看敌方直接进行‘Blind fire’操作。通过这些，《DIZZEL》完全可以在与敌人对峙的状态下进行心理战和掩体射击，还可以实现追逐和奔向敌人的战略性战斗。

《DIZZEL》的另一大特点就是打击感。如真实射击般的后坐力、受到攻击时装备的损坏、再加上将对方击败时绚丽的终结动作都是完全不同的。

除此以外，《DIZZEL》在操作感和游戏体验上还让玩家们耳目一新之外，它还几乎包含了所有FPS游戏模式，比如各阵营分组然后消灭对方的团队歼灭战、各组在重要地点设置炸弹然后拆除方获胜的炸弹战等。

另外，《DIZZEL》在11月24日公测时还发布了两种游戏模式“合作战”和“追击战”，合作战是指除自身与搭档以外全部都是敌人并需要通过合作控制敌人的形式。合作战充分发挥了TPS游戏的优点并会给玩家带来强烈的紧张感和激动感。

不过追击战体现的是普通玩家和具有超强体力与近距离武器的玩家之间的对决，以近距离战斗为主导的《DIZZEL》才是游戏核心所在。

在FPS游戏非常受欢迎的韩国，几乎所有玩家都认为该作的大卖是必然的，但是面对国内市场射击游戏的乱战，

《DIZZEL》又将何去何从呢？让我们一起拭目以待。

不管是永恒还是3，这就是天堂

看点：《天堂》系列时隔9年之后的续作

类型：MMORPG

9年前，一群普通玩家玩着《传奇》，一群文艺玩家玩着《疯狂坦克》，还有一群2B玩家玩着《天堂2》……

9年前，当《天堂2》展现在我们眼前时，我们会情不自禁地问到："这是电影还是游戏"……

9年前，国内的玩家对《天堂2》比对暴雪还要热衷……

今年，在本届的Gstar上面，"天堂"系列的续篇正式亮相了，《天堂永恒》在会展上的第一天就公布了长达14分钟的视频，这14分视频共分为三段，首先是游戏的整体世界观介绍视频，接下来是游戏各大职业介绍视频，最后是游戏3人组队的狩猎视频，让玩家从各个角度了解游戏的内容。根据世界观视频显示的内容，我们可以大致了解到游戏的职业分为骑士、魔法师和精灵弓手，三职业各具特色，并且拥有各自华丽的技能。《天堂永恒》不是传统的MMORPG游戏，其村落作为组队、基本商业交易和社区的场所不会变化外，几乎所有战斗都可能会随着时间的变化而发生战斗性质的变化，当然，Boss战除外。

不过除了视频中的这些内容外，我们还了解到《天堂永恒》还拥有非常独特的战斗操作模式——鼠标划招系统。从截图画面上我们可以看出，《天堂永恒》放出的截图中有几张十分酷似《暗黑Ⅲ》的风格，游戏系统将根据玩家的不同情况，提供最佳视线的智能系统，与大量敌人战斗时候，大规模进攻时候将提供相应的视角。

《天堂永恒》最突出的特点是鼠标拖放技术，虽然在本次的Gstar上没有得到完美的展示，但是从之前的一些资料中，我们可以想象这种拖放技术在游戏中操作的感觉。例如可以将想要攻击的轨迹用线画出来，然后激活，攻击范围内的怪物。游戏中为了符合各职业的特征，每个职业的操作方法各不相同。虽说这种创新是好事，但是同时也将玩家的操作成本提升了一大截，是好是坏还难判定。不过这种双向性操作模式想必会让大家争先恐后去体验的，如果得到了玩家的赞同，那么其它游戏也会紧随其后地开发了。

球迷最爱 实况足球来了!

看点：冲击韩国竞技圈的经典之作

类型：体育类

韩国NHN公司和日本KONAMI公司联合研发的根据单机游戏《实况足球》改编的网游《实况足球Online》在此次展会上也公布了公测的消息。KONAMI表示，在过去的15年里，《实况足球》作为世界足球市场热门的足球游戏之一，拥有稳固的系统、坚实的基础。之所以与NHN联手研发《实况足球Online》的目标就是挑战Neowiz Games的《FIFA Online2》，KONAMI希望能够借助单机游戏的人气，来攻占足球网游市场。NHN也表示，通过Naver平台的推广影响力，相信未来《实况足球Online》会在竞争激烈的体育市场中占有一席之地。

作为首次正式公开的《实况足球Online》在本届Gstar上也推出了各种试玩活动以及比赛，而且《实况足球Online》的配置需求也不算很高，对于喜爱体育游戏的玩家来说这可是一大福音。

老树开新花

看点：又是续集!

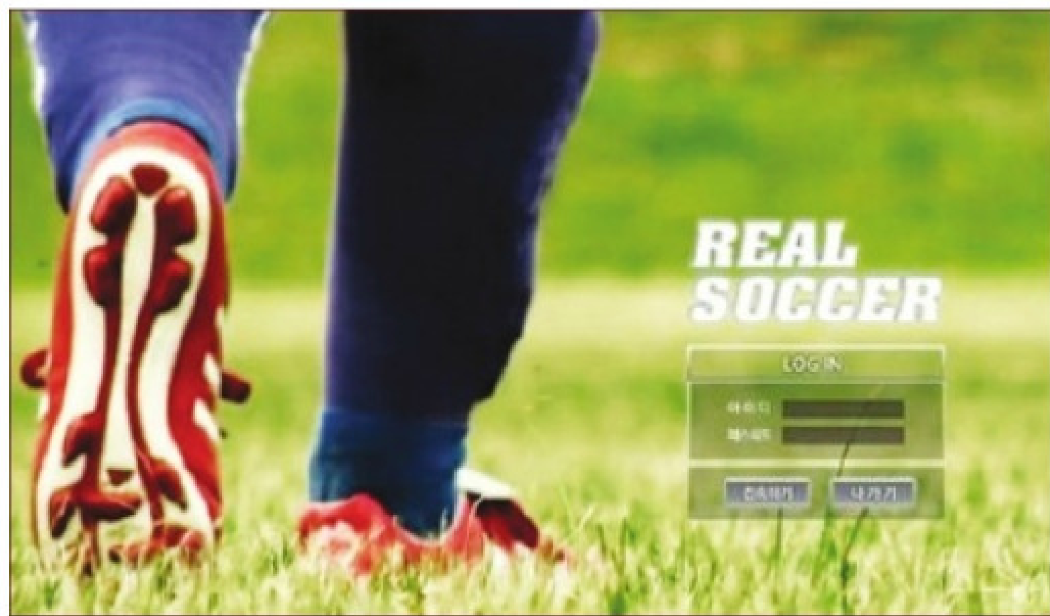
类型：MMORPG+ACT

除了《实况足球Online》之外，NHN还带来了《炽焰帝国2》，该作的第一部是PC游戏，而且是即时战略类型的，从第一部到第二部期间也有11年了，这次发布的《炽焰帝国2》也许会给









（左上图）《天堂永恒》最突出的特点是鼠标拖放技术
（右上图）《天龙记》结合了三国志的世界观和武侠要素
（左下图）《炽焰帝国2》的游戏画面十分精美
（下中图）《实况足球Online》的配置需求不算很高

老一辈的玩家带来一些回忆吧，当时这部游戏也算是经典之作了，最大的特点是玩家可以自行选择进行战略游戏、角色扮演游戏或是二者合一的模式，并且提供连线功能让玩家连线对战。回想一下以前在网吧、在寝室玩的不正是这些么。

在本届Gstar的体验区上，试玩活动是由3名玩家组队，打败大规模敌方部队的形式进行。

在进入游戏后，首先练习游戏的基本操作。游戏的操作可分为对英雄的操作和对我方战斗部队的操作，即英雄操作模式和部队操作模式。可按键盘的“Tab键”在两个操作模式之间进行切换。当然，玩家也可以把部队设定为自动行动模式，并只操作英雄。

这种模式在同类游戏下比较少见，熟悉《魔兽争霸》的玩家应该喜欢英雄和兵种一起操作，但是DotA的玩家却不见得能统一好两者的操作，所以该作在这方面的考虑还是比较全面，但有个问题就是——如果一个玩DotA很一般的玩家遇见了SKY和Grubby之类，那不是只有弃甲投降了么（废话，世界冠军和你打，输赢已经不是重点了）？所以具体的情况还是要等实际玩了以后才知道。

从现场试玩的游戏画面来看，该作的画面更加倾向于《三国无双》等战斗场景，想必还是能吸引一些动作游戏玩家吧。

三国！武侠！天龙记！

看点：《苍天2》重制版 三国题材武侠大作

类型：MMORPG

《天龙记》是Wemade公司以《苍天2》为蓝本，根据玩家建议使用自主研发的引擎把游戏内部分系统、角色内容等进行了修改后推出的新游。

《天龙记》结合了三国志的世界观和武侠要素，以NPC为中心，与“7大门派”“5大邪派”“3大邪家”进行交流将成为游戏中的重点，最终将把门派对门派、众多门派间的战斗用竞技联盟的形式体现出来，从而提升游戏的趣味性。游戏是以超大型武侠网游《苍天2》故事内容为题材，采用了自主研发的游戏引擎工具开发。加入了与其它同类网络游戏不同的最强势动作效果，武侠小说里登场人物的交流互动、姻缘、奇缘等，并且故事内容非常庞大。

游戏里分别有“侠客”“术士”“剑客”“道士”等4个职业角色，还有个大武侠门派也可以在游戏中体验到。此外，游戏的社会职业系统可又将在体验游戏过程中的内容记录下来，日后能够回顾自己的游戏升级经历。

从游戏的视频来看，战斗场面相当华丽，人物的打斗和跳跃都非常多，有攻城战和地下城，中国风的痕迹很重，也是比较符合中国玩家的胃口，从视频中来看是值得大家去尝试的一款游戏，而且其中多次展示了打斗中的跳跃，想必这将是一种连招系统。据悉，已有国内厂商洽谈大陆代理事宜。想必不会太久国内就会传出代理的消息了吧。

结语

我们之所以没有提及本届会展的ShowGirl，更多因素是由于今年Gstar上大部分的ShowGirl都较为相似，毕竟韩国的整容技术在全世界都是知名的，因此人造美女在这里更为多见，因此也就没有展现的必要。

其实韩国网络游戏是最早进入中国市场的，《传奇》《奇迹》《天堂》等游戏无不是早年中国玩家心中的最爱，虽然在与欧美网游的会战失利后，韩国网游被国人惯与泡菜网游的称号，但这并没有阻止韩国网游前进的步伐，无论是《地下城与勇士》《永恒之塔》《剑灵》都说明了韩国游戏的质量是呈现何种进步的态势。此次展会上，虽然以暴雪为代表的欧美厂商公布了不少新游大作，但韩国游戏厂商的作品也给玩家提交上了一份非常喜人的答卷。当然，高兴的并不只是玩家，国内许多厂商也在今年Gstar展会上寻找自己的目标，相信在年底到明年年初之际便会爆出某些作品被某某厂商代理的消息，那么到时候中国的玩家就能玩到自己喜爱的游戏了。



《天龙记》是Wemade公司以《苍天2》为蓝本，根据玩家建议使用自主研发的引擎把游戏内部分系统、角色内容等进行了修改后推出的新游



星球大战

旧共和国

很久很久以前，在一个非常遥远的银河系里，距黑暗尊主达斯·维德的时代3000多年前，你的传奇开始了……

■策划 本刊编辑部 执笔 特约星球大战论坛 SoloZ_cn

在人们能够想到的，可能在欧美地区挑战《魔兽世界》王者地位的网络游戏中，《星球大战——旧共和国》（Star Wars: The Old Republic，以下简称TOR）被看成希望最大的一款。这是一个以剧情为推进的大型多人在线游戏，由BioWare和LucasArts共同开发。在游戏中，你可以探索达斯·维德（Darth Vader）出生数千年之前的时代，那时，银河共和国和西斯帝国间的战争将银河系一分为二。浩瀚宇宙的探索、纯正“星战”的血脉，考虑到它的深厚背景和对西方受众30余年的巨大影响，TOR都是最有卖相的。

准备战斗吧！

现在，你可以选择成为一位绝地，或是一名西斯，抑或是“星球大战”经典角色中的一种，通过一系列的决定书写你自己的故事，决定你是走原力的光明之途还是黑暗之路。在你的旅途中，你会遇到勇敢的同伴。也许他们会为你奋战，也可能会因为你的行为而背弃你。你们将一同在动态的“星战”世界中战斗，与其他玩家组队完成非凡的挑战。

TOR的开发工作于2008年10月被正式公开。在之后的3年间，BioWare和LucasArts联手，对游戏进行了多次重大改进，特别是在去年至今年进行了长时间的测试，听取了玩家反馈后，对职业和技能系统进行了全面更新，使游戏更加多元化，职业能力更为平衡。自2009年开始，每年的各大游戏展上，TOR都是最受关注和最受期待的游戏之一。尤其是每年E3展会上推出的CG预告片，不但让人大呼过瘾，更让所有人对这款游戏更加期待。

在等待了3年之后，TOR终于将在2011年12月20日正式发行。

本作开始前的历史

1977年，在20世纪福克斯公司的支持下，影史上的不朽作品——《星球大战——新希望》（Star Wars: The New Hope）上映了。TOR的故事发生在这部电影3000年前的时空，限于“星战”背景的繁复，我们不得不简要而又繁琐地罗列一下本作故事开始前的“星战”历史：

原力的“发现”——距《科洛桑条约》签署32800年前，来自许多星系的哲学家和科学家聚集在泰桑（Tython）共享神秘的知识。原力被“发现”。

泰桑原力战争——距《科洛桑条约》签署22140年前，一些泰桑上的学者开始使用原力的知识追求权力。接下来的冲突将泰桑摧毁。

绝地武士团建立——距《科洛桑条约》签署22130年前，在泰桑的毁灭性原力战争中幸存的和平主义学者和僧侣外迁，并组建了绝地武士团（Jedi Order）。

共和国建立——距《科洛桑条约》签署21400年前，超空间推进器（HyperDrive）的开发拓展了已知的银河系范围。为了维护秩序，一些星系组建了一个民主联盟。

绝地加入共和国——距《科洛桑条约》签署21300年前，虽然许多细节尚未知晓，但在这段时期中的某个时间，绝地武士团宣誓效忠共和国。

第二次绝地大分裂——距《科洛桑条约》签署3347年前，一小股绝地发现了原力能够提供巨大的力量，冲突由此




1.超空间大战，科里班因此而毁灭
2.西斯帝国的重生，数代帝国人的努力终于让帝国涅槃
3.艾克萨·库恩战争，雅云四号上的惨烈的决战
4.曼达洛战争，瑞文和马拉克获得了胜利，代价却无比沉重
5.绝地内战，马拉克的野心让其最终失败





6.西斯帝国的猛攻，共和国在毫无防备之下措手不及
7.和平的共和国？ 帝国努力崛起时，共和国却被蒙蔽
8.博萨威之战，共和国英雄们的牺牲换来了战事的转机
9.帝国改变战略，武力不再是唯一的选择
10.曼达洛的复兴，辉煌的背后却是帝国的傀儡











引发，许多绝地被驱逐。

科里班的第一个黑暗西斯尊主——距《科洛桑条约》签署3247年前，被驱逐的黑暗绝地在科里班（Korriban）着陆，成为当地西斯人（Sith）的统治者，开始扩展他们的帝国。

超空间大战——距《科洛桑条约》签署1347年前，原始西斯帝国达到了力量顶峰，而共和国远未准备好面对如此严重的冲突。西斯尊主那伽·萨多（Naga Sadow）所煽动的对共和国的无情入侵却最终导致科里班的毁灭。幸存的西斯被迫流亡。

西斯帝国的重生——距《科洛桑条约》签署1251年前，西斯流亡者在德罗蒙德卡斯（Dromumd Kaas）的丛林中寻求重建他们的帝国。奥迪尔·韦肯（Odile Vaikan）组建了新帝国军队，并建立了现代帝国海军的基础，最终获得了成为新帝国军中首任高级总督（Grand Moff）的荣誉。

埃克萨·库恩战争——距《科洛桑条约》签署347年前，埃克萨·库恩（Exar Kun）无视其师父的警告，毅然研习古老西斯的黑暗原力。在被带去面见逝去的西斯尊主弗里登·纳德（Freedon Nadd）的灵魂后，埃克萨·库恩堕入了黑暗面。为了让自己成为西斯内唯一的黑暗尊主，埃克萨·库恩攻击了泰塔女皇星系（Empress Teta System）的克拉思教团，遇到了另一个堕落绝地尤利克·凯尔-德罗马（Ulic Qel-Droma），并联合组成了臭名昭著的"西斯兄弟会"，随后发动了对共和国和绝地的残忍战争。西斯的胜利只是昙花一现。由于对杀害尊主兄弟的悔恨，凯尔-德罗马背弃了黑暗面，背叛了埃克萨·库恩。共和国将库恩驱回雅文四号（Yavin IV）。埃克萨·库恩的灵魂被永远地禁锢在雅文四号卫星的圣殿中。

曼达洛人战争——距《科洛桑条约》签署311年前，曼达洛人战争中发生了几场共和国历史上最血腥的战斗。终极曼达洛（Mandalore the Ultimate）为了刺激绝地进行全面冲突而发起的无情战役夺去了数百万生命。当他召集各个氏族，将新圣战者充实进他的军队时，他的目的是将绝地武士团拖入公开的冲突。作为传统，曼达洛人追求击败他们认为最强大的竞争派系，进而将他们自己塑造成银河系中最强大的派系。虽然绝地委员会拒绝了曼达洛人的挑战，但一群由瑞文（Revan）和马拉克（Malak）率领的持不同意见者还是加入到这场冲突中，并最终赢得了战争的胜利。曼达洛人战争经常只是被定义为绝地内战的前奏，但其苦涩的胜利让共和国至今仍要为此付出代价……

绝地内战——距《科洛桑条约》签署303年前，共和国最大的危机之一，是在银河大战（Great Galactic War）爆发的300年之前，由西斯尊主达斯·瑞文（Darth Revan）和达斯·马拉克（Darth Malak）引起的绝地内战。这两位绝地武士在曼达洛人战争结束时追击敌军进入未知空间。当他们回到共和国领地时已堕入了黑暗面。作为西斯尊主，瑞文和马拉克开始在银河系中寻找被称为"星际煅炉"（Star Forge）的古老人工天体。不过，在这段黑暗历程中，马拉克的野心渐渐膨胀，最终让他背叛了瑞文，引发了血腥的绝地内战。虽然瑞文最终实现自我救赎，恢复了银河系的和平，但他后来在调查未知空间的巨大黑暗势力时失踪了。

和平的共和国？——距《科洛桑条约》签署103年前，大战的数百年被认为是共和国历史上最和平的一段时期。但新的证据表明西斯帝国的黑暗势力即使在那时也在不断渗透进共和国。在血洗科洛桑发生的一个世纪之前，年轻的绝地武士伊森·金特（Eison Gynt）与他的师父贝雷尔·奥韦尔（Barel Ovair）调查了位于雅文四号卫星上的古老西斯圣殿。在雅文星系，他们被当地的马萨西人袭击，被逼入了浮现出强大黑暗原力的那伽·萨多之墓。奥韦尔带着满身伤痕和半疯狂的状态回到了科洛桑，对年轻的伊森·金特在这场混乱中死去感到无比悔恨。不过数年后，金特却从雅文星系回来了，并向他曾经的师父发起攻击。金特最后被杀死，所有人都认为他在雅文四号卫星上接受了黑暗面的训练，回到科洛桑寻仇。但事实却更加凶险——奥韦尔的父亲和祖父都曾经前去探访古代西斯尊主的坟墓，奥韦尔不是为了绝地前往雅文四号卫星执行任务，而是为了封闭那伽·萨多的坟

墓，确保他真正的师父——西斯的黑暗皇帝——返回时，其对手只有绝地和共和国。

西斯帝国的猛攻——距《科洛桑条约》签署28年前，也就是银河大战开始的时候，被放逐了数百年后，西斯帝国从太空深处发动了共和国历史上计划最周密的攻击。西斯以险恶的方式展开了战略攻击，向遍布银河系的精心选择的目标发动奇袭，将恐惧植入共和国守军的心里。当共和国舰队匆忙应对时，他们发现西斯已经在数个外环星球上建立了傀儡政权。由于被敌人和叛徒包围，共和国舰队被迫分散突围，让面对空城的西斯帝国横扫外环的大部分地区。帝国初期的胜利让共和国在整个银河大战期间都处于劣势。

博萨威之战——距《科洛桑条约》签署18年前，帝国已经取得了数十场胜利，在外环建立了势力范围。不过当西斯将部队转向中环进军时，共和国准备好了一个大惊喜。当一支帝国分舰队前往博萨威（Bothawui）夺取控制权时，整个共和国舰队都等在那里。整个银河系都在庆祝舰队的胜利，但真正的鼓舞人心的时刻还没有到来。当共和国舰队分散防卫其他战线时，只有一支小部队留下来面对帝国的报复。博萨威上的绝地和共和国士兵在帝国的攻击下毫无生机，他们独自面对没有希望的战斗，表现出了勇气和无私。博萨威上的英勇事迹让整个银河系都恢复了希望，也让共和国部队重整旗鼓投入战斗。

帝国改变战略——距《科洛桑条约》签署14年前，由于被数次共和国军事胜利所击败，帝国开始寻求征服银河系道路上的其它战略。由于感受到帝国外交部提议的挑衅，银河系恶名远扬的黑社会成员拒绝宣誓与西斯帝国结盟。因此，帝国情报局开始用其它方式为争取黑社会的效忠打基础。帝国特工渗透进吉奥诺西斯（Geonosis）的角斗场，操纵了角斗，促进了一个新曼达洛的崛起——于是他成为了帝国的傀儡，让一些银河系中最骄傲的独立战士在不知不觉间协助了帝国的黑暗计划。

曼达洛的复兴——距《科洛桑条约》签署8年前，当共和国在银河大战中扭转局势时，一个勇敢的年轻斗士也逐渐在吉奥诺西斯的角斗场中声名鹊起。这个年轻的领袖选择了古老但声名狼藉的曼达洛作为他的名字，并聚集起了一支曼达洛人佣兵和赏金猎人组成的军队。新曼达洛将他的部队组成了一条封锁线，挑战绝地武士团，有效地将战争形势转变为对西斯帝国有利的方向。

冲突曼达洛封锁线——距《科洛桑条约》签署7年前，一条曼达洛人的封锁线横在了共和国的主要商路上，在殖民地引发了饥荒和动荡。一位被称作海洛·维斯（Hylo Visz）的勇敢的走私者试图清除曼达洛船只组成的封锁舰队，将科洛桑人民急需的物资送达——这真是项难以置信的任务。

《科洛桑条约》——达斯·马拉克离世、绝地内战结束300年后，真正的西斯帝国从太空深处回来，对共和国展开攻击，揭开了一场银河系历史上绝无仅有的战争。这场银河系大战持续了数十年，导致成千上万的绝地和西斯丧命，无数星系遭到破坏。尽管夺取了半个银河系的控制权，西斯皇帝仍开始心生焦躁——他本以为胜利可以更快地到来。让共和国议会惊异的是，帝国黑暗委员会的尊主们希望议和——这个缓冲的机会共和国无法拒绝。共和国最重要的贸易线路仍然处在解除曼达洛封锁后的恢复中，延缓了向外环运送军事补给和向内核运送原料的进度。绝地委员会力劝议会仔细考虑西斯的提案，即使绝地也必须承认，战争无法取胜，和平才是唯一希望。共和国和帝国外交官在奥德朗（Alderaan）星球上举行会议，讨论停火协议。但西斯还有一张牌可以出。帝国舰队展开了一场奇袭，从轨道上空轰炸了共和国首都科洛桑，然后猛攻向这个都市星球高耸入云的大厦。瘫痪了科洛桑的防卫后，帝国摧毁了绝地圣殿，占领了议会大厦，将整个星球作为人质。奥德朗上，共和国外交官别无选择，默许了不利的条款，签署了《科洛桑条约》（Treaty of Coruscant）。绝地和共和国部队开始从银河系的各个战场撤退。各自为战的星系很快就被西斯帝国吞噬。回到科洛桑的绝地发现他们的圣殿毁于一旦。怒气冲冲的议员将所有对共和国的责难都推向绝地委员会。虽然仍立誓保卫共和国，但绝地返回了他们的古老家园泰桑，闭关冥思，



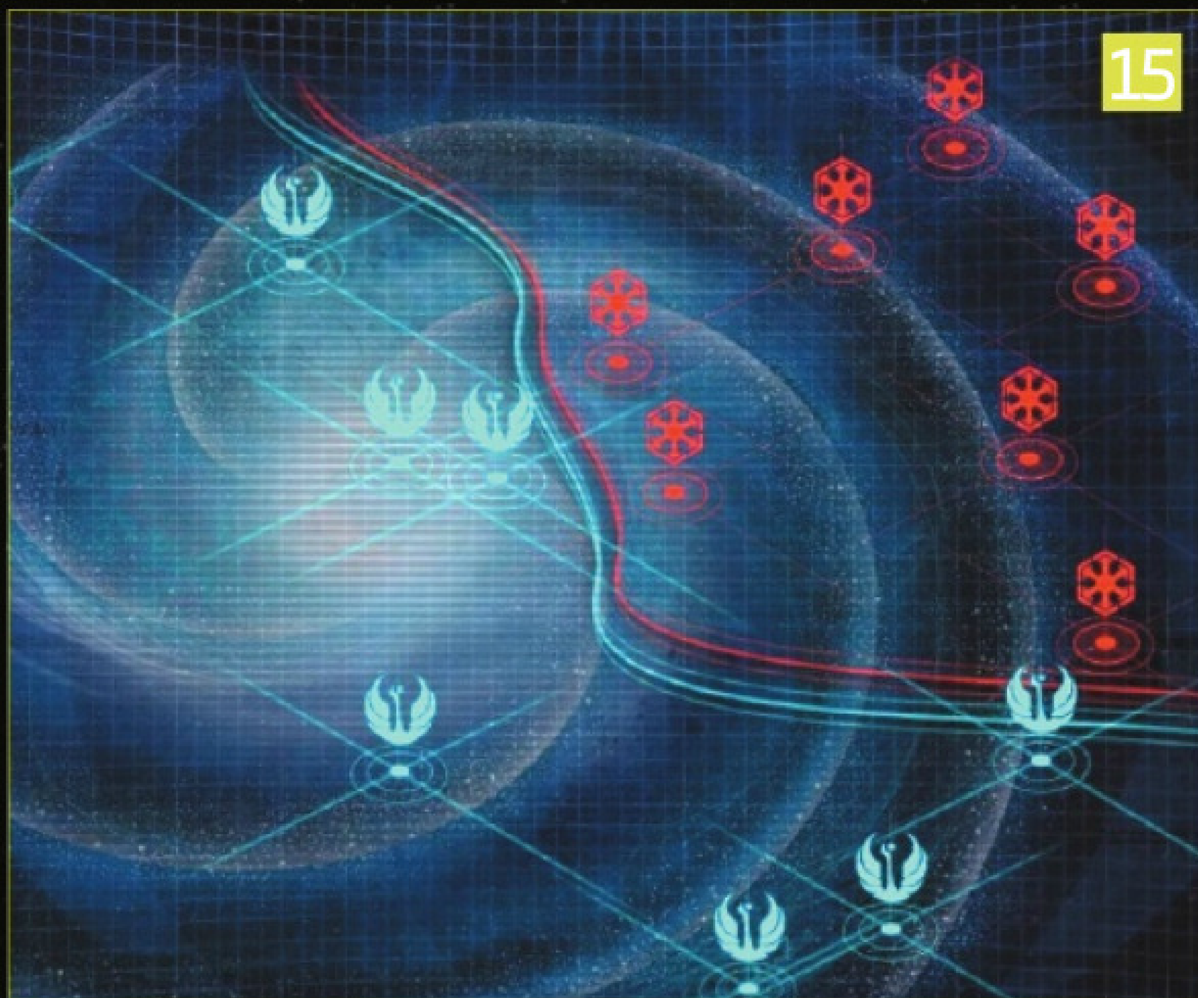






11.冲破曼达洛封锁线，草莽之中出英雄
12.科洛桑条约，历史翻开了新的一页，传奇等着你来书写
13.帝国首都，庄严的外表下冷酷无情
14.共和国议院，平等的口号中各有私心

15.分裂的银河系，脆弱的和平只在一线之间
16.泰桑，美丽而平和的绿色星球
17.科洛桑，一座钢铁的都市星球，繁华却没有一丝绿色
18.科里班，古老而神秘的西斯圣地
19.塔图因，人们在荒凉的沙漠中挣扎求生
20.霍斯，冰雪之下看似毫无生气








寻求原力的指引。

于是一个前所未见的僵局出现了——绝地重新与本源接合，共和国休养生息，西斯巩固实力，而银河系则被分成光明和黑暗两边。

旧共和国的宇宙

TOR所在的银河系与“星球大战”六部曲所在的银河系相比，并无多少变化。也许你已经发现了许多耳熟能详的星球，比如科洛桑、塔图因、霍斯、奥德朗。而更多的衍生宇宙（以“星球大战”的世界为背景，并为官方所承认的其它作品）中出现的星球也将在游戏中展现。已经公布的17个星球，分布在银河系的5个区域中。

核心世界（Coreward Worlds）：共和国的主要部分都集中在此，包括了拥有1万亿人口的首都科洛桑、工业星球科雷利亚（Corellia）和美丽的奥德朗。共和国由最高议长贾纳鲁斯（Supreme Chancellor Janarus）主持下的议会管理。加扎将军（General Garza）和高阶大师莎蒂尔·尚（Grand Master Satele Shan）带领下的共和国军和绝地武士团是共和国最忠诚的卫士。

帝国王座（Seat of The Empire）：西斯帝国的核心地带和起源地，包括帝都德罗蒙德卡斯（Dromund Kaas）、西斯圣地科里班和恐怖星球塔里斯（Taris）。帝国的最高统帅是皇帝，但很多时候黑暗委员会都会代为行使权力，而行政机构中的各个总督和高级官僚也有相当大的实权。现在帝国内的掌权人物有西斯尊主达斯·马尔加斯（Darth Malgus）和达斯·贾杜斯（Darth Jadus）、高级总督基尔兰（Grand Moff Kilran），以及代号“看守”（Keeper）的帝国高级间谍首脑。

赫特空间（Hutt Space）：赫特人是圆滚滚的腹足纲软体动物，肥滑的手指深涉于遍布银河系的种种罪恶勾当。他们有权有势，控制着在外环等地星球的全部贸易。现在赫特犯罪集团的尼姆罗（Nem'ro）、法思拉（Faathra）和德鲁加（Drooga）控制着包括赫塔（Hutta）、纳沙达（Nar shaddaa）、奎什（Quesh）和沃斯（Voss）等星球在内的大片外环领地。

遥远外环（Distant Outer Rim）：沙漠星球塔图因（Tatooine）、冰雪墓地霍斯（Hoth）和贝尔萨维斯（Bel-savis）就坐落在这片与银河系核心地带平均距离为47264光年的遥远地区。

未知区域（Unknown Regions）：在这片尚未探索过的星域现在只有一颗已知的神秘星球——伊冷（Illum）。

此外，你还能探访曼特尔兵站（Ord Mantell）、工业星球巴尔莫拉（Balmorra）这两颗位于中环星域的星球。

许多既非共和国子民，也不愿向帝国称臣的人游弋在这些中立的星球上。他们有些是英勇的斗士，有些是势力领袖，还有的则是只在乎金钱和个人利益的赏金猎人或罪犯。

选择职业

在TOR中你可以加入共和国和帝国两大阵营，目前双方各公布了4个职业。每个阵营的4个职业基本上可以互相找到

对应关系（如绝地武士和西斯战士），但他们并不像《魔兽世界》或其它网络游戏中那么绝对。因为TOR中的队伍只有4名成员，所以也不可能将职责分得非常明确。TOR的队伍中虽然也可以分为坦克、DPS、治疗，但其实很多时候4名成员都要轮流，或者说视情况和各人的技能选择来配合，担任这3种职务。同时，人数的限制也决定了不可能有专职的辅助控制人员。所有成员都要使用自己的控制技能来轮流负责对敌人的控制。

每个职业都有3种不同的职业技能系：两种高级职业技能系和一个共享的基础技能系。在改版之后，目前各职业都更新了不少技能，尤其是控制技能，使得技能搭配上的选择更加丰富。你可以专修一系，也可以兼修几系。下面是一些简要的介绍：

共和国士兵（Trooper）：战场上的多面手。通过所装备的各种先进的爆能步枪、重机枪、单兵炮等武器，能够向敌人射出密集的弹雨。同时，因为可以装备共和国最先进的重型盔甲，士兵也是坦克的好人选。但也因为是远程职业，所以最好在选择目标时以远程目标为主。士兵并不非常适合担任治疗或控制的任务。需要注意的是，尽量保持与敌人的距离。在中距离上，士兵才能发挥出最大的能力。

走私者（Smuggler）：如果你喜欢潇洒、灵活、不受约束的战斗，走私者能够提供你所需要的一切。走私者并不穿着重甲，所以最好不要承担坦克的任务。走私者的优势在于移动。不断的移动、利用掩体和隐形装置，不但能减少受到的伤害，找到更好的战机，还能扰乱对方的视线，用各种流氓技能限制对手的行动，借此达到破坏对方阵型的目的。除了不是理想的坦克，走私者可以算是共和国阵营中最灵活的职业。

绝地武士（Jedi Knight）：在战场上，绝地武士总是身先士卒。坚固的盔甲和对原力预知术的研习让他们能抵挡多数攻击，而优美华丽的剑技是他们保卫和平的倚仗。绝地武士是共和国方最好的坦克以及强力的近战DPS。

绝地领事（Jedi Consular）：绝地领事很少冲锋陷阵。他们更倚仗对原力的深入研习，而非使用直接的武力。通过原力，绝地领事可以使用多种控制技能和治疗技能。但不要认为绝地领事没有攻击能力——利用原力和光剑，绝地领事同样能胜任DPS的工作。

赏金猎人（Bounty Hunter）：赏金猎人擅长在中近距离进行攻击，并装备高级盔甲和各种防护装置来担任坦克。通过喷火器、喷气背包等装备和技能，赏金猎人又能在近身时边控制对手边拉开距离，同时用手枪和导弹向对手射出密集的弹雨。

帝国特工（Imperial Agent）：作为专业DPS，帝国特工擅长远距离狙击和近距离偷袭。此外，特工的装备中还包括医疗设备，并能使用帝国提供的各种支援火力。特工最好不要单独面对敌人，尤其是在没有掩体的中距离战斗中，特工并不占有优势。

西斯战士（Sith Warrior）：西斯战士是帝国阵营中暴虐的存在。通过不同的技能组合和对剑术的研习，西斯战士可以担任很好的坦克和DPS。战斗中西斯战士最好一直贴住对手，让对手无法在连续的攻击下缓气。

西斯裁决者（Sith Inquisitor）：帝国阵营中的恐怖角色。原力在裁决者手中变得极度扭曲，他们能变为闪电风暴，或是隐去身形袭击对手，甚至能将对手的生命转化给己方。裁决者的攻击能力远比绝地领事强大，代价是牺牲了部分防御能力，合理运用能同时控制并造成伤害的技能是裁决者获得优势的关键。中近距离上裁决者是极为可怕的对手。

在PvP时，如何利用自己职业的特长，打击对方的弱点，是取胜的关键。此时，距离和配置技能是最重要的环节。西斯和绝地在肉搏或是近距离作战时能发挥出更大的威力，其它职业则在中远距离上更有优势。但这也并不绝对。选择了合适的技能，裁决者在中距离上也能利用原力闪电或闪电风暴让对手胆寒，走私者在近距离肉搏上的控制能力和暴发性的伤害输出也会让西斯战士倍感头疼。



闪点和战斗行动

TOR中的副本被称为闪点（Flashpoint）。每个闪点都拥有令人激动的情节，都是一段故事推进的冒险，能够让一队玩家在多变的环境中面对强大的敌人，挑战他们的极限。最特别之处是，每个闪点都包含了难以抉择的抉择——请小心选择，因为你的队伍的选择会决定这是一场怎样的挑战——遇到怎样的敌人，以及故事会如何结束！每个闪点都会让一队帝国或共和国玩家进行独立的冒险，基于玩家的选择获得其中一个结局。这正是一款RPG的精华所在。不过你也不会错过故事的任何一部分——闪点是银河系中独立的存在，想重复进行多少次就可以重复进行多少次。

与其它游戏的副本类似，在闪点中玩家的队伍也将需要先解决一系列的固定、巡逻兵，并挑战数个Boss。目前的闪点中并没有像《魔兽世界》一样提供不同的挑战性难度。以下是现有的一些闪点的简介：

埃塞勒斯（Esseles）：游戏早期，仅限共和国。当共和国运输船秘密地运送一位机密乘客时，遭到帝国的攻击。你的队伍必须保卫这艘船并最终决定这名乘客的命运。

黑爪（Black Talon）：游戏早期，仅限帝国。帝国运输船的船长拒绝服从上级命令，对一艘共和国运输船进行拦截，你的队伍必须取得运输船的控制权并承接这个任务。你会选择杀死船长还是放了他？

塔拉尔五号行星（Taral V）：游戏中期，仅限共和国。帝国关押着一位对共和国战局至关重要的绝地囚犯。你的队伍必须深入敌境，获得解救这位共和国英雄的钥匙。

登舰队（Boarding Party）：游戏中期，仅限帝国。一位高级共和国囚犯从帝国监狱中逃脱。你的队伍必须追踪目标并阻止一场危及帝国的大胆攻击。

7号指令（Directive 7）：游戏后期，双方。一颗遥远卫星上暴乱的机器人发展出一项技术，将给共和国和帝国双方带来大规模的破坏。你的队伍必须在无法挽回之前镇压这场叛乱。

除了闪点之外，游戏中还会遇到大型的多团队任务，这种任务被称为战斗行动（Operation）。你可以加入己方阵营的团队中来面对这些银河系中最危险的挑战。每个剧情推进的战斗行动都对双方开放，适合6到8人的团队。战斗行动并没有闪点那么多的变化，更像其它网游中的团队副本。但不同的是，战斗行动有较高的难度，因为需要更多成员一同进行，更加考验了配合和执行能力。

永恒穹庐（Eternity Vault）：在贝尔萨维斯冰封山脉的深处，隐藏着一座监狱，封闭着一个对共和国和帝国双方都极具威胁的古老力量。共和国和西斯帝国双方都发现了危险，派出英雄前去一劳永逸地消除这个威胁。

最后说一句，所有的险都值得去冒：闪点和战斗行动将给予你丰厚的回报！

座驾

别忘记这是一款“星战”游戏，你所选择的每个职业都能驾驶6种飞船。在TOR中，飞船不仅是往来于各星球之间的交通工具，还是进行太空战的利器。太空战的激烈程度一点不亚于《星球大战——西斯的反击》开始的那一幕。它类似于一个3D的飞行射击游戏，你需要控制着飞船在炮火横飞的战场上穿梭，还要向蜂拥而至的敌舰开火，这并不是一件容易的事。除了用来打仗，飞船上也拥有各种舱室，你可以将物品储存在飞船上。船员也可以利用搜集到的材料在飞船上制造各种物品。

到达了星球表面之后，就不能再利用飞船进行快速移动了。这时候各种陆行艇、飞行艇和飞行摩托就有了用武之处。根据现有资料，TOR中至少会有单人飞行摩托，用于在较远的地点间快速移动。同时，在某些视频中还出现了侦察飞行摩托，只是不知道是否备有武器用于作战。至于是否会出现多人座驾，比如类似雪地飞行艇那样的双人战斗座驾，就要等到游戏正式发行之后再一探究竟了。

互动的剧情推进游戏

随着越来越多的MMORPG面市，玩家对这类游戏的印象也越来越模式化。比如，多数此类游戏的任务系统，无非接任务、找任务地点做任务（杀怪或找东西）、交任务。很多时候，繁复的任务说明都被忽略，因此游戏策划们花费大量精力设计和编写的背景故事往往被抛在一边。玩游戏越来越像进行一个接一个的“工作”，最终目的只是获得数据上的提升，而非融入游戏世界，体验一段非凡的冒险。

BioWare试图利用他们在《龙世纪》（Dragon Age）中的成功经验来改变MMORPG的这种弊病。在TOR中，接受任务时不再会有弹出窗口来显示枯燥的任务说明。游戏角色将完整地融入游戏中——你的角色需要与其他人物（不单单是NPC）对话（真正的你一言我一语）来了解下一步的行动。例如，在接受塔拉尔五号行星任务时，你需要与奥泰格大师（Master Oteg）谈话以了解故事背景和行动细节。此时，所有队伍成员都可以在交谈过程中选择他们所想说的话（通过掷骰子的方式来决定由哪一位成员进行发言）。每个玩家都可以按他们自己的意愿来进行他们的选择。使用这种方式，可以让玩家更深地融入游戏，而不只是按部就班地根据设计好的步骤走过场。

如果仅局限于选择对话，那么这也称不上是剧情推进











21.战前简报非常重要，你的选择将决定下一步的计划
22.在这样的地形战斗一定要小心别掉下去
23.集中火力，Boss就快倒下了
24.帝国已经突破了防线，请求增援!
25.以一敌三也能从容自若

了。这套极为新颖的模式的重点是通过你的选择来决定下一步剧情的走向。多数情况下，玩家的对话选择不仅影响之后的游戏进程，甚至会影响到游戏角色的光明和黑暗倾向。例如，在黑爪的任务中，当船长表示拒绝服从上级命令时，你可以劝说船长服从命令，继续任务，但这会让飞船陷入危险；也可以选择直接杀死船长夺取飞船的控制权。而在埃塞勒斯的任务中，玩家可以选择牺牲掉运输船的部分船员，从而更快地回到舰桥，但这会让他们的角色更加倾向黑暗面，从而影响到之后与其它NPC的互动。

所有这些选择都会通过对话来进行。进行对话也会增加角色的社会经验。社会经验的用处现在还不得而知，但这一模式的整体设计必然会给TOR带来巨大的动态变化。让所有角色的游戏体验都是独一无二的——这是真正的独一无二，而不仅仅像以往的网游那样，只是体现在天赋或武器装备的区别。BioWare的官方说法是，每个职业单独的剧情至少会在200小时以上。

一起加入银河的史诗吧!

作为一个花费3年时间打造的网络游戏，TOR配得上巨作这一称号。这款科幻背景的MMORPG，并没有像《星战前夜》或《星际迷航Online》那样将太空战作为卖点，而是将重点放在了传统MMORPG的角色互动和世界探险上。作为传统的美式RPG，画面并不是TOR的核心（但TOR中不同星球和太空场景的美轮美奂，也足以匹敌任何以画面为卖点的网络游戏），而是强调在游戏世界中体验独一无二的冒险经历。

虽然没有像《战地3》对待《使命召唤——现代战争3》那样咄咄逼人，针锋相对，但毫无疑问，EA准备用TOR挑战《魔兽世界》。7年来，《魔兽世界》并无核心上的改进，整个MMORPG市场也没有本质上的变革，而TOR带来的剧情推进式游戏模式是十分新颖的，如果运用恰当，能极大增加MMORPG的乐趣、自由度和融入性。它保持了传统MMORPG的核心基础（3D画面、视角控制、键位操作、技能和技能树、采集和制造、角色对战和战场等等），同时也增加了一些新颖的元素（太空战、伙伴系统、丰富的背景故事，之后可能会有更多惊喜），这些都增加了TOR的可玩性和耐玩性。但相对的，这些新的元素，包括剧情推进，是否能如开发团队所愿，还需要时间来验证。在初期的测试中，针对游戏内的一些问题，开发团队积极地听取了测试者的反馈意见，并迅速进行了修正和改进。尤其是针对职业和技能的组合与平衡进行了相当大的调整，几乎相当于重新设计了一套职业系统。对BioWare的能力和决心，是不需要怀疑的，而欧美各大游戏门户网站上对它的关注也极为热烈。EA总裁Frank Gibeau在接受采访时称，TOR的预订量已经超过了《战地3》，创造了新记录。

TOR定于今年12月20日在北美正式发行，采用与《魔兽世界》一样的光盘/CD-Key+月费模式，月费15美元。在等待游戏开放的同时，我更期待这款巨作能够早日进入中国。就像我一直强调的，在这款革命性的网游里，你是真正在书写自己的传奇！

PC/PS3/X360

刺客信条——启示录

■Assassin's Creed: Revelations■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2011年12月2日■北京 Merlin



"我无法忘却我的过去，我知道随时都会有人来找我抑或我的家人"



Desmond的人设显得更苍老了一些



昏迷中的Desmond达到了"通灵"境界



"当我是空气吗，朋友？"16号现身了

随着11月15日《刺客信条——启示录》主机版发售，Ezio的传奇已经告一段落

那些喜欢"用剧透报复社会"的玩家早就第一时间知晓了这个故事。为了让推迟到12月份的PC版保留一些悬念，我不会在这里揭晓整个游戏的谜底，但我会告诉你这将是怎样的一次体验。

让我们回到Desmond刺中Lucy的瞬间，没有人知道发生了什么，同伴们只好将昏迷的Desmond送回Animus，以保持他最基本的生命体征。在昏睡中，Desmond似乎听到一个声音在陈述自己的过去，他告诉Desmond，这并不是普通的昏迷而已——由于Animus的影响，Desmond的思维正在变得破碎，如果不能找到苏醒的办法，就会永远迷失自己。而Animus也在发生变化，尽管关闭监视系统、进入安全模式释放了大量内存，系统也稳定下来，可Animus不再模拟历史深处的生存环境，而是在自我地重建记忆。看上去，Animus和Desmond都应该做些什么，让事情重新回到轨道。

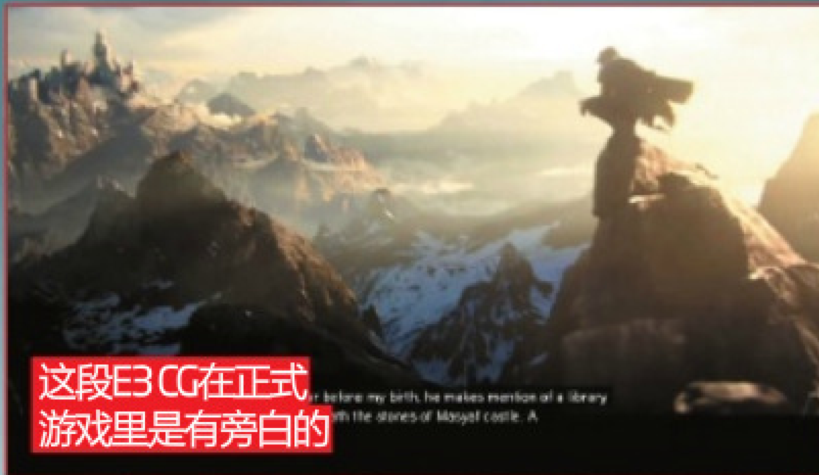
Desmond醒来时发现自己躺在海边，四周矗立着巨大的非自然的立方体，显示着这里有多么不正常。当他起身探索时，身边闪现出一个陌生人，从他的口气中Desmond猜到，眼前这个爱开玩笑的年轻人就是素未谋面的16号试验对象。Desmond发现，自己仍旧困在Animus里不能自拔。16号告诉Desmond，尽管现在感觉尚好，可他的精神和肉体已经分离。他们所处的Animus内部只有最原始的程序和基本的图像显示，没有任何记忆。而Dsemond的思维正在崩溃之中，所有关于祖先的记忆揉合在一起，变得一团糟。但事情不是无法挽回，只要Desmond能找到一种同步方式，让一切重新理顺就还有救。而Desmond要做的就是挖掘自己，找到头脑中所有未发现的记忆片段，直到无所保留。

"你怎么知道这些的？"Desmond问道。

"因为一切都曾发生在我身上，但我的肉身已经变成一具白骨，所以我就卡在这里了。"16号没心没肺地说，"如果你抓紧点，没准可以赶上Lucy的葬礼。"

以上只是《启示录》故事的序幕，如果你担心Lucy死了，那我只能说这段情节


老前辈在向新人介绍情况


这段E3 CG在正式游戏里是有旁白的


Ezio找到了这本日记


刺客大师Yusuf，他为了保护Ezio的挚爱献出了生命

仍旧不能摆脱二重虚拟世界的嫌疑。

镜头一转，画面回到古代意大利。Ezio苍老的声音在复述他写给妹妹Claudia的信

Ezio从阿克古城（Acre，位于今天的以色列）出发前往马斯亚夫（Masyaf），路上危机四伏，到处是强盗和雇佣军。他已经离开罗马10个月，为的是继续父亲未竟的事业——Giovanni在一封写于Ezio出生之前的信里提到，马斯亚夫城堡下隐藏着一座图书馆，一个装满无价之宝的密室。但马斯亚夫落入圣殿骑士之手已经近300年，Ezio刚来到这里就遭遇了狙击。

马斯亚夫的段落几乎在E3和GC上剧透光了，Ezio历经艰险，最后干掉了圣殿骑士的队长Leandros。在临终关怀的段落，Ezio从Leandros身上找到了一本Niccolo Polo（马可·波罗的父亲）的日记——《十字军机密》（The Secret Crusade，这同时也是系列的第三本背景小说的名字），Leandros说，这就是马斯亚夫的“钥匙”之一。阅读这本日记，Ezio意识到打开Altair遗留的图书馆的钥匙位于君士坦丁堡……

这就是新鲜出炉的《刺客信条——启示录》的开场部分，仍旧拥有迷人的故事和古代风情。主机版发售后，本作得到的评价并不十分出色，那是因为游戏里充斥着前几作中成功的元素，而新加入的特色不够明显。但从另一面看，作为《刺客信条Ⅱ》的第二部资料片，它完美地保持着系列特色，还是足够让你欲罢不能。本作不仅会随着游戏进程逐渐揭秘Altair的更多过往（同样有6个任务），还会揭示更多Desmond的身世。在一个系列任务里，我们要通过探索接触Desmond的过去，看到他童年生活的农场、四周的鸟语花香，这一段游戏完全以主视角进行，绝对颠覆以往。而在游戏的策略元素上，你还有机会玩到类似塔防的小游戏。

作为系列第四作，《启示录》已经很难带来更多新的惊喜，但如果你仔细玩下去，就会看到它仍旧充满讨好系列玩家的各种元素。在游戏通关后，我建议你去看“刺客信条”的动画电影《余烬》（Assassin's Creed: Embers），其中交待了Ezio的归宿，也引入了一位中国刺客Shao Jun，难道下一代的故事会发生在……嗯，我只是无责任推测…… P


Yusuf和Ezio一起研究马斯亚夫钥匙


Sofia，在游戏里的造型没电影里萌啊！


Desmond仿佛看到了自己的过去

PC/PS3/X360

喋血街头Ⅲ

■Postal Ⅲ■动作■Running With Scissors/Trashmasters■Akella■2011年12月10日■江苏 防弹手柄



你可以做任何疯狂的事，包括将这些墨西哥佬扫倒、打成碎块



本作的西部小镇，地图看起来并不太大



六亲不认，就是这个意思了



各种怪异的任务，包括洗劫成人用品商店

美式无脑暴力游戏的经典“喋血街头”系列终于宣布要在本月之内发售了

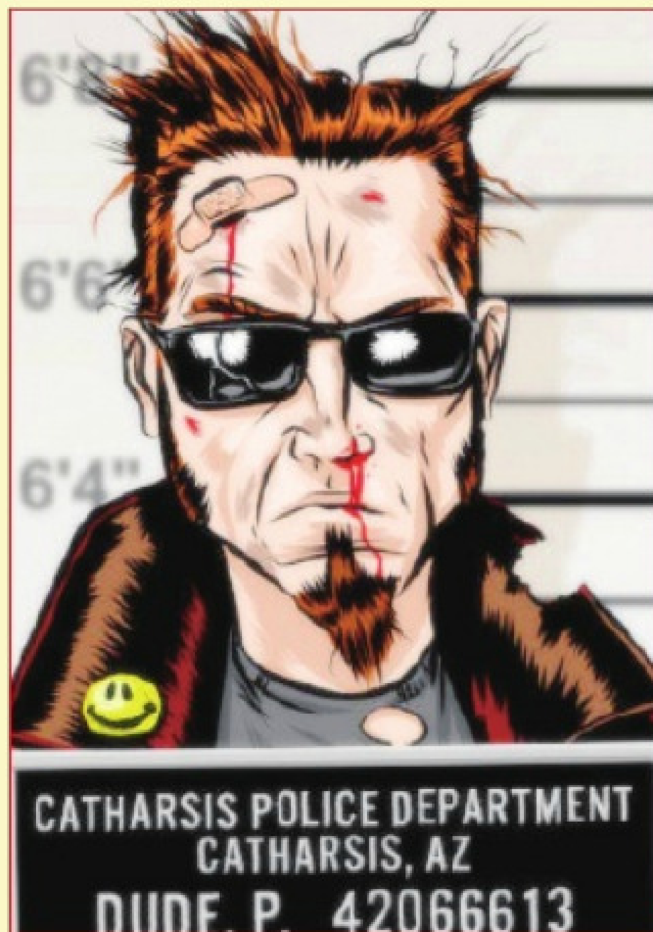
如果不知道它将要上市的消息也没什么大惊小怪的，因为它本来就毫无宣传可言，在漫长的开发周期里除了更新一下官网几乎没有任何作为。当然我们知道，这是一个相当粗鄙的动作/射击游戏，如果你对它的具体玩法不甚了解，我们可以这样概括一下它的特性：如果说GTA系列万年不变的玩法是“打砸抢”，那么“喋血街头”是最彻底的“烧杀抢掠”。此外，它们还有些明显的区别，比如“喋血街头”中并没有什么交通工具，你要扮演的邮差小子（The Postal Dude）在绝大多数的情况下都要徒步实施暴行；“喋血街头”每代的故事都发生在一个小镇中，和GTA相比地图有点弱爆了；最后，它一直就不是什么资金过亿的大制作，主流动作/射击游戏玩家也可能不会喜欢它——从通篇的Cult元素和B片风格来看，“喋血街头”向来都没有考虑过取悦“正常人”，而那些扭曲的家伙们总能在这款同样扭曲的游戏中自得其乐。

上一代故事的舞台天堂镇（Paradise）已经被邮差小子一通胡搞，在引爆“和谐弹”之后化为灰烬。邮差小子准备另寻出路，在路过发泄镇（Catharsis）的时候汽车油箱里的油用完了。由于经济危机波及到了这个鸟不拉屎的小镇，物资奇缺，物价疯涨的现实困境让邮差小子甚至都凑不出汽油钱。于是他必须在这鬼地方停留，为各路人士提供“帮助”。你可以选择恶路线——帮助Chomo镇长和黑帮老大Dave叔叔无恶不作；也可以选择“善路线”（尽管这个“善”字八成是加了引号），为发泄镇警署提供一臂之力。

不管你如果玩这款游戏，你都会碰到下面这些奇葩一样的角色：

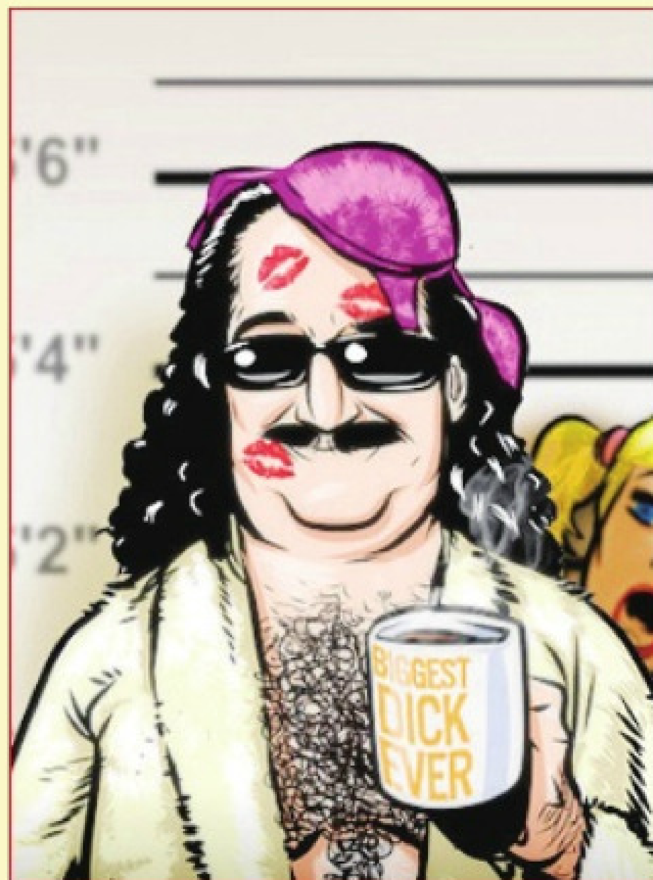
邮差小子（The Postal Dude）：人间凶器的化身其实并不是超级英雄、地狱恶魔、特种部队精英、忍者或太空陆战队员之类的狠角色，他只是个想时刻做到最好的普通人，始终在为自己的美国梦努力打拼……

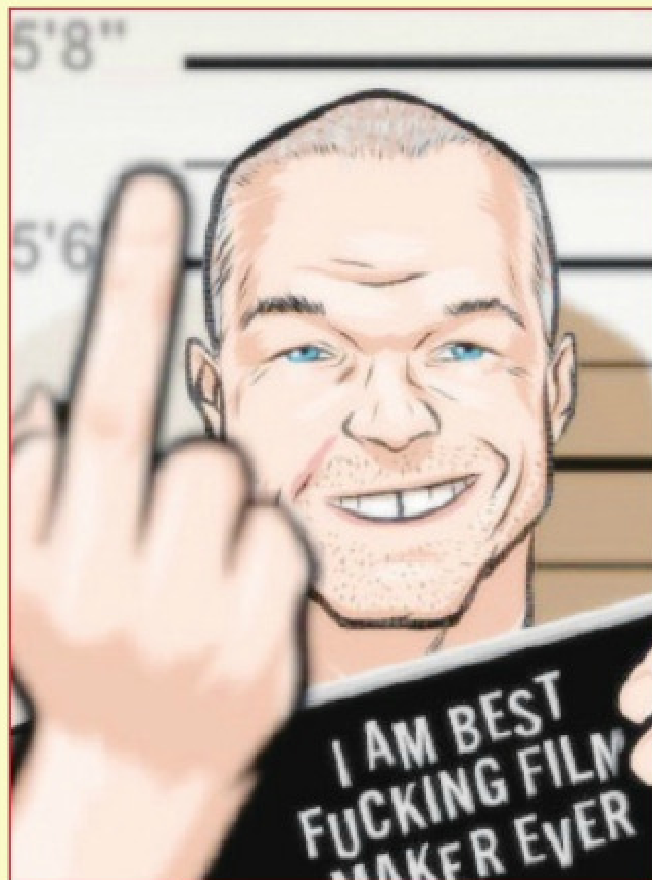
大牙仔（Champ）：邮差小子的爱犬，尽管有时也会对主人发疯，但总体上看还能帮得上忙。在过去几年里，大牙仔无数次将邮差小子从死亡线上救出来——














这并非完全因为它的忠心，而是大牙仔对主人以外的生物总是有逮住之后撕成碎片的欲望。

罗恩·杰瑞米（Ron Jeremy）：罗恩是一名“爱情动作片”男星，与发泄镇的最高行政长官Chomo一样都是在系列中初次登场。这一角色的原型，正是数次AVN（含义不解释）“最佳导演奖”的得主Ron Jeremy。

珍妮佛·沃尔科特（Jennife Wol-cott）：前《花花公子》杂志的著名玩伴，在来到发泄镇后用自己绝对反人类的身材开创了人生事业的第二春：组建了闻名遐迩的“Postal Babies”女郎团队，不仅涉及摄影、出版、写真业，还出售有自己冠名的化妆品和丁字裤，它们成为经济危机时期发泄镇的一大支柱产业。

兰迪·琼斯（Randy Jones）：兰迪原是发泄镇北面农场的牛仔，如今他丢掉了马匹，换上了哈雷摩托，并掌管了一个全部由基佬组成的公路团伙，四处进行破坏活动。兰迪的原型是牛仔出身的美国迪斯科、流行乐歌手Randy Jones，他“饰演”的那位基佬黑老大，同样是能歌善舞、放浪形骸。

尤维·鲍尔（Uwe Boll）：在不拍那些将玩家们雷翻的游戏改编电影时，这位著名烂片导演总能做出惊世骇俗的事，比如痛骂迈克尔·贝是脑残、举办拳击赛狂殴影评人等。作为《喋血街头》电影版的导演，制作组相当乐意地本作中为他预留了一个角色。

戴夫叔叔（Uncle Dave）：Dave叔叔又回来了，在二代中被ATF（酒精、烟草、武器管理局）整得灰头土脸后，现在他在发泄镇中开办了一座主题娱乐场，并成为镇长老爷的私人顾问，专门负责出坏点子，欺压老百姓和搞钱。他也将成为本作“邪恶路线”的最终Boss。

乌萨马（Osama）：乌萨马死了，但“喋血街头”系列中这个老面孔还活着！在三代中，他不再迷恋搞乐队，由于经济衰退，他开办了一家名叫“塔利班你敢”（Talibannigan）的西亚风味汤店维持生计。为表示他的价值观依然坚定，乌萨马只给特定人群卖汤，发泄镇的普通人想去尝尝这家店，多半会听到他站在柜台上咆哮：“给你喝个球，异教徒！”

是的，最奇葩的是，他们中的很多人都是绝对的本色出演。


Dave叔叔的游乐园欢迎你


不关门，也可以放狗

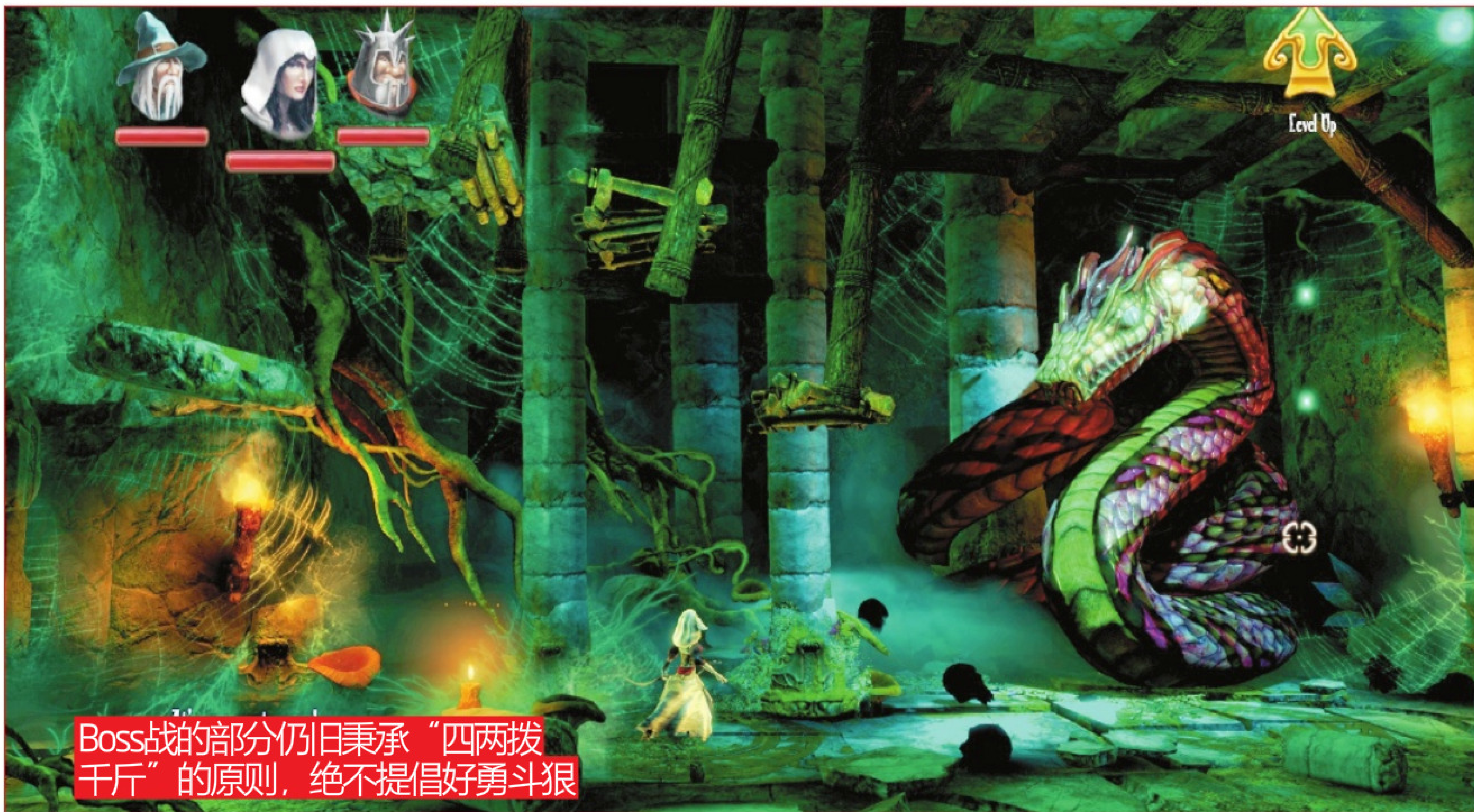


是的，我们没落下这东方元素……

PC/PSN/X360

魔幻三杰2

■Trine 2■动作■Frozenbyte■Atlus■2011年12月6日■北京 Merlin



Boss战的部分仍旧秉承“四两拨千斤”的原则，绝不提倡好勇斗狠


解决浇水谜题，最好用的还是骑士的盾牌


华丽丽的骑士与风车令人陶醉


野心家的背影，试玩版就这么结束了……

王子与公主的故事几乎不需要背景铺垫，魔幻三杰的历险同样如此

两年前，当芬兰人凭借迷你硬件杀手《魔幻三杰》惊艳亮相的时候，我们都知道，下一次“拯救王国”的勇敢行动迟早会到来。

Frozenbyte在10月底给那些已经等不及的玩家发布了一个Beta版，魔法师Amadeus、骑士Pontius以及盗贼Zoya又一次踏上冒险旅途。这次故事似乎没什么悬念：熟睡中的魔法师Amadeus被一道强光驱走了睡意，他走出家门，一路追寻而去，发现强光就来自曾经指引他们拯救过一次王国的神器——Trine，Trine带来了无畏的勇士Pontius，可是还缺少一位伙伴——神秘的弓箭手Zoya。这位百无聊赖的美女又干起了小偷小摸的营生，不过既然有神器的召唤，肯定国家有难，三人结伴在Trine的指引下，开始了对未知阴谋的调查……

在试玩版的两个关卡里，芬兰制作组再次展示了他们令人惊叹的画面表现力。Amadeus的屋外已经称得上人间仙境，Pontius出场时的乡村风格令人沉迷，而Zoya身处的阿拉伯之夜更加令人神往。从本作的推荐配置来看，如果你的电脑不够班，仍旧不敢自信地把画面细节开到Very High，但就算开到中等画质，也能领略到强大的美工带给你的震撼了。

在系统方面，原有优点被原样保留，玩过前代的玩家可以瞬间上手。平台跳跃和三人配合的环节仍旧考验你的手眼结合能力，魔法球收集的环节也还是充分将跳跃与解谜两者结合，体现的就是“难度”两个字。不过试玩版也展示了新型谜题，比如引导水流让蘑菇迅速成长的部分，需要你将一个水滴喷溅到小蘑菇上，这已经超出了一般游戏中对物理特性的应用，令人惊叹。而在Boss战的部分，仍旧秉承“四两拨千斤”的原则，绝不提倡好勇斗狠。第二关结尾战蛇妖时，千万别指挥战士上去傻乎乎地猛砍，那就落入制作组的小小圈套了。至于如何解决战斗，这里就给没玩过的读者卖个关子吧。

在试玩版的结尾，看似平淡的故事起了悬念。在蛇妖死去的同时，一个神秘的女性阴谋家目睹了一切，魔幻三杰的拯救之路看起来充满了艰险啊…… P

PC/PS3/X360

摇滚史密斯

■Rocksmith■音乐■Ubisoft■Ubisoft■2011年12月13日■湖北SUNNY

《摇滚史密斯》想与过往的吉他游戏撇清关系。它宣传的理念是乐趣，而非难度

随着Activision结束了它著名的吉他游戏系列，此类音乐游戏似乎已经陷入低潮

但凭借休闲游戏赚得盆满钵满的Ubisoft并不悲观，在吉他游戏的空档期推出了《摇滚史密斯》。和《吉他英雄》《摇滚乐团》一样，《摇滚史密斯》也是一款吉他弹奏类的音乐游戏，不同的是，玩家将使用真实的电子吉他上阵，甚至可以通过这款游戏学会如何使用真吉他。Ubisoft希望这个全新品牌可以重振日渐萎缩的音乐游戏市场——当然，也可以凭借游戏的热卖带动一定周边产品的销量。

本作以“配合玩家演奏技巧自动调整游戏进行难度”以及“直觉且可视化的边读乐谱边享受游戏”为主要概念来设计。无论初学者还是吉他高手，均可按自己的吉他弹奏水平来选择游戏难度，通过正规的吉他演奏训练课程，让玩家由技艺生疏渐渐训练成演奏级大师，体验站在舞台上表演精彩乐曲的感觉。真实性和灵活性是它的最大特色，与同类游戏需要准备专用乐器型控制器不同，只要有可以对应标准1/4英寸音源插孔的电吉他，就可以插入主机直接成为控制器。游戏中的乐曲十分丰富，从小众的古典摇滚乐队到主流歌手应有尽有，包括“The Animals”（动物乐队）、“The Black Keys”（黑色钥匙乐队）、“David Bowie”（大卫·鲍伊）、“Nirvana”（涅磐乐队）及“The Rolling Stones”（滚石乐队）等45首初始曲目，其他曲目会随DLC陆续推出。

本作支持双人同台献艺，但玩家需另付费购买专用的连接线，售价30美元（真贵）。由于本作支持真正的电吉他，因此家中已有电吉他的玩家可以选购80美元的标准版。如果你没有电吉他可以选购200美元的同捆版，除了游戏光盘和专用连接线外，还会有款吉布森牌的Epiphone Les Paul Junior入门级电吉他。

本作前期已经在主机平台发售，评价不错，而最被人称道的就是繁多的入门课程，可以说有了这款游戏可以省去参加吉他初级班的步骤，这正是游戏开发的初始目的。Ubisoft表示，《摇滚史密斯》因此将避免遭遇“吉他英雄”系列的命运，玩家不会因为这款游戏而厌倦去学习弹奏真实的吉他，相反的，本作将鼓励那些初学者从学习中获得更多乐趣。

真吉他+游戏，作为送给初学者的礼物很不错

不仅玩法多样，还有训练用小游戏，台下观众的欢呼也增加实时气氛

看得见的成长路

PC

梵蒂冈的阴影

■Shadows on the Vatican■冒险■10th Art Studio■Adventure Productions■2011年12月■湖北 只爱夏天



神秘的案件牵连进了James这位反宗教歧视者


过场动画是纯正美漫风


游戏场景大多选在教廷



罗马的夜色让人感到不安


这名将要登场的女性角色尚未公布详情



游戏方式仍旧是传统的热点搜索


看来多少会有些动作场面

这款惊悚风格的冒险游戏，灵感来源于英国小说家David Yallop的销畅书《以上帝之名》（In God's Name）

游戏采用美漫风格，由曾制作了“Marvel/DC”系列漫画的Lorenzo Ruggiero担任艺术总监，曾获得多个奖项的女漫画师Daniela di Matteo为本作亲自操刀，支持高达1920×1080的分辨率。

《以上帝之名》一书的副标题是“教皇约翰·保罗一世谋杀案调查”，这本书试图通过对教皇死亡的调查揭露梵蒂冈的腐化。1978年9月29日，约翰·保罗一世在睡梦中死去，此时距他担任教皇仅33天时间。梵蒂冈的声明说，65岁的教皇可能因心脏病突发而逝世。然而，为证实死因必要的尸体解剖却没有进行。这个不确定的诊断，以及随后官方发表的前后矛盾的声明，让很多人认为教皇可能死于谋杀。Yallop认为，教皇的死与他下令追查梵蒂冈银行洗钱事件有关。

《梵蒂冈的阴影》就取材于类似背景。主角名为James Murphy，曾是罗马一处教堂的牧师，后成为一名精神病医生。James性格友好内向，主张和平与正义，对宗教表现出极端厌恶情绪，这也是他“转职”的最主要原因。38岁的James现居住于芝加哥，能流畅地使用意大利语及英语交流。在故事之初，James收到了其朋友Cristoforo打来的求助电话，进而卷入了一宗神秘案件中，James和Cristoforo成为牺牲品，而案件显然与罗马教廷有关，但能证实他们无辜的重要资料却不翼而飞。在寻找真相的过程中，James将遇到更多危险的角色和事件，包括一些难以解释的超自然现象。

本作采用分章节下载的方式发行，故事分为4个章节，大多源于近现代意大利历史上的真实事件。第一章的场景以罗马城区为主，表面上这是一座沐浴在阳光下的圣城，随着冒险的深入，玩家会发现它不为人知的阴影面。

如今的冒险游戏越来越注意体现个性风格。本作仍是传统的热点点击式AVG，却因为两位资深漫画师的加盟体现出别样的味道。来自意大利的制作组10th Art Studio发挥了他们的本土优势，将大量带有意大利情调的场景和风物带入游戏，在近年来的同类作品中还颇为少见。

PC/PS3/X360

艾米

■AMY■冒险■Lexis Numerique■Lexis Numerique■2011年12月■河南耿璐



你将首次扮演一个准僵尸，却要设法拯救自己与艾米的命运

2034年，超级都市银都（Silver City）附近的一个小镇上，女主角——见习科学家卢娜（Luna）从一场灾难中苏醒

一颗彗星撞上地球，着陆点就在小镇，和彗星一起降落的还有可怕的僵尸病毒。于是，在遍地的尸体、废墟、火灾和浑浊的空气中，卢娜开始逃生。她小心翼翼地躲避着镇上幸存下来的人——他们全变成了丧失理智、嗜血暴力的野兽，渐渐地，卢娜发现自己的身体也发生了类似变化，她惊恐绝望地等待自己的末日，却在此时遇到了8岁小女孩艾米（Amy）。艾米幼小柔弱，被眼前发生的一切吓坏了，却拥有强大而神秘的力量，不仅她自身不会被僵尸病毒感染，呆在她身边的卢娜也能抵御病毒的侵袭。

这是一款披着恐怖逃生外衣的“温和型”动作游戏。多数时候玩家只是战战兢兢的逃亡者。为了沿着逃生路线前进，卢娜面临许多策略选择——因为她无法离开艾米太长时间，一旦失去艾米的力量，又找不到救急药物或氧气面罩，她就会被病毒侵袭直至完全变成僵尸。于是，有时她带着艾米躲在储物柜中等待僵尸走开，有时她将艾米留在藏身处自己随手操起墙边的铁棍击倒落单的敌人，有时她刻意让自己出现一定的变异症状，以便从一大群僵尸中蒙混过关。卢娜只需要牵住艾米的手，便能感受到艾米的心跳和自己的喘息，当两者渐渐平缓同步，卢娜便渐渐恢复过来。卢娜也能从女孩心跳的变化中判断出附近是否有僵尸出没。而艾米不仅拥有神秘力量，还能在黑暗的墙角发出柔和的光线，在她神秘力量背后的神秘身份，也是游戏需要揭示的重要内容。

对传统动作玩家来说，上来就肉搏已经行不通了，再加上一个能提供各种互动的AI角色艾米，如何斗智斗勇逃生成为新的挑战；对冒险玩家来说，逃生过程中的多种道具与谜题，随着剧情一步步揭开的未知之谜也是全新体验。这是一款独特的融合了恐怖生存、冒险、策略和动作元素的游戏，人物建模精致、画面效果出色。历史悠久的法国工作室Lexis Numerique表示，身为玩家，你肯定更想深入体会剧情和恐怖气氛，哪怕是弱女子和孩子也有从恐怖中逃生的技巧——她们正为日益暴力和血腥的逃生类动作游戏带来新意。



已部分僵尸化的卢娜



艾米并不是可操纵的主角，而是配合主角行动的AI角色



只有极少的场面需要正面战斗

PC/PS3/X360

横行霸道V

■Grand Theft Auto V■动作■Rockstar North■Rockstar Games■未定■湖北Morgana


充满活力的“天使之城”



朋友，欢迎来到VINEWOOD


葡萄庄园，场景中添加了互动元素

万众瞩目的《横行霸道V》终于公布了！这真是让诸多翘首以待、望穿秋水的玩家们感到无比振奋的消息

虽然期待数年，Rockstar也只是在11月2日公布了一段先行预告片，别无它物，但也足以告慰心神不宁的玩家以及穷追猛打的考据党了。这可是正儿八经的GTA续作，这可是GTA5！值得起你的任何等待。

同系列前作一样，本作的背景设定同样以真实的美国城市为蓝本，四代是繁华的国际大都市纽约，本作则是阳光明媚、充满活力的“天使之城”洛杉矶（或者说南加州，融合了旧金山、拉斯维加斯和洛杉矶等地区）。秉承系列特色，GTA版本的洛杉矶被命名为“Los Santos”，而著名的好莱坞标志则变成了“VINEWOOD”。这将是一场由海边的棕榈沙滩、好莱坞的奢华以及名车和洋房组成的完美之旅。本作的设定让人想到系列中具有跨时代意义的一作——《圣安地列斯》，根据目前发布的视频来看，新作的城市的确很像高清版本的“圣安地列斯”。这也可以说是众望所归，因为许多玩家希望看到高清版圣安地列斯的意愿远远大于新城市，而且有不少玩家抱怨四代的场景过于局限，除了城市几乎体验不到别的风光，有失GTA系列的特色。

从视频中我们看到，不同于四代略显卡通的风格和有点灰蒙蒙的色调，本作以一种明亮、温暖的画风取而代之，这也更加符合本作的城市主题。景色的细腻程度也显然超越了前作，除了朝气蓬勃的现代都市，还可以看到阳光充裕的海滩以及葡萄庄园、俊美山峦等场景，这意味着玩家在本作中的脚步终于可以走出城市，探索郊区甚至野外地区了。视频中还出现数名角色穿着登山装，仿佛要去郊游的画面，是否玩家在本作中可以进行登山等活动了呢？如果答案是肯定的，那本作的游戏性想必又大幅提升（*最新消息是山峰可以攀登，但无法登顶——编者注*）。在城市区域方面，还记得在前作中出现的中国城吗？本作将出现名为“Little Seoul”（小首尔）的韩国城，相必别有一番泡菜的风味了。

美国经济大萧条与收入不平衡将非常应景地成为本作故事的主题。除了不尽


市中心桥下无家可归的流浪者集中营


玩家不但可以抢车，还可以改车


更加激烈的车辆追逐


山脉仍限制你的自由，但有广阔的野外可以探索

的繁华，视频中同样展现了城市没落的一面，比如破败不堪的贫民区，市中心桥下无家可归的流浪者集中营，以及洛杉矶东部郊区的夜店和站街女。

从目前公布的资料看，游戏的主角是一名叫Adrian的西班牙裔美国人

在视频预告片的旁白中他说：“我为什么会搬到这里？我想可能是因为这里的气候吧。也或者是因为，呃，我也说不清楚，一种难以言喻的魅力吧，就像是你在电影里看到的。我希望能够从此洗手不干了。不再做那种触犯法律的事。做一次好人，做一个居家的男人。所以我买了一套大房子，住了进去，享受生活，希望有一天也能成为一个父亲。我的孩子应该是像电视上的小孩那样，我们一起玩球，一起晒太阳。不过，世事难料。”随后出现了GTA系列惯有的“打砸抢烧”场景——抢劫银行、飙车与枪战，以及试图逃脱警察和直升机追击的犯罪团伙。Rockstar透露，本作将拥有道德选择系统，俗话说“盗亦有道”，这也算是GTA系列的独特魅力之一。

本作依然包含丰富的迷你小游戏，比如高尔夫球、飞镖、甚至瑜伽等等。本作还首次加入了可供饲养的宠物，视频中我们看到主角携小狗去码头漫步的情景，异常温馨，这又是一个玩家们喜闻乐见的新改进。此外你还可以购买房子（家中可添置音响、望远镜、电视机、健身器材等娱乐设备）、改装车辆、驾驶飞机和汽艇。战斗系统也得到提升，掩体系统毫无意外地得到增强、更加精彩的车辆追逐、GTA4的角色如Niko等将会客串（考据党们深信不疑）。几乎你所期待的一切GTA5都在实现中，让人没有办法不去期待它，不去追捧R星。

视频最后，豪华的观光飞机翱翔在暮色弥漫的好莱坞山峰下，以GTA5的Logo完美谢幕，值得注意的是画面右下方迷你镜头版的《圣安地列斯》游戏场景，似乎也在暗示GTA5就是向它致敬的一作。

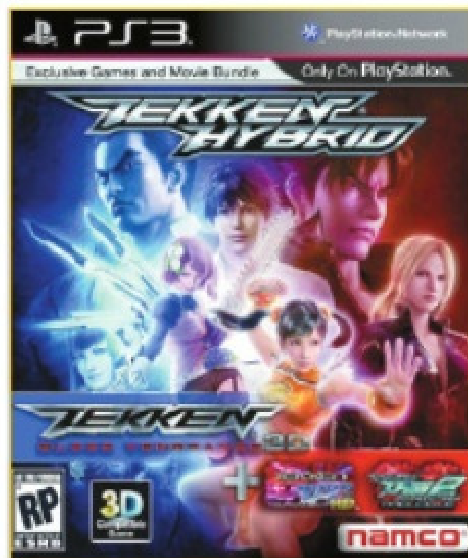
本作尚未确定发售时间——按照系列特征，即使公布了也要等待数次跳票。而PC版的发售时间相信会更晚——按照系列特征，该来的PC版始终会来，只不过是时间早晚以及你的电脑是否可以流畅执行的问题…… P


自家可添置音响、望远镜、电视机、健身器材等娱乐设备



驾驶飞机和汽艇的戏份自然也必不可少


带着自己宠物狗去码头漫步



铁拳 混合版

■Tekken Hybrid■格斗■NBGI■NBGI■PS3■2011年12月1日■日版

《铁拳——混合版》是将动画电影《铁拳——血腥复仇》和《铁拳TT》的高清重制版整合在一起发售的混合版本。除了能观赏到系列游戏的首部改编电影外，蓝光碟内还会附送幕后花絮或访谈等特典内容，当然，最吸引人的还是收藏其中的《铁拳TT2——序章版》。

《序章版》收录恶魔仁、恶魔一八、凌晓雨以及艾丽萨4名角色，虽然看起来很少，不过招式与系统都有完整收录，因此喜欢的玩家应该可以玩很久。不过本作的游戏只有对战模式，没有故事模式，这倒不是因为游戏是切割街机版一部分而成的产物，而是因为本作是针对《铁拳——血之复仇》所特别设计的版本，要讲的故事都在3D电影里了。游戏还因此收录了来自电影版的恶魔仁与恶魔一八的造型；凌晓雨则是收录了制服版造型；艾丽萨的造型也与电影相同，台词也是原创的。由于是配合3D电影一起推出的，所以也特别加入3D立体显示的支持，这项功能也是街机版所没有的，不过本作在开启3D立体显示时，画面的帧数会从60帧减半。



《序章版》收录的4名角色



《序章版》其实可视作《铁拳TT2》的试玩版



马里奥赛车7

■Mario Kart 7■竞速■Nintendo■Nintendo■3DS■2011年12月1日■日版

本作中，玩家不仅可以体验经典的竞速关卡，还可以在空中和海里行驶，赛车路线进一步扩大。你还可以和全世界的玩家通过网络对战，最多支持8人同时游戏，同时还追加了新功能“好友社群”，强化了社交功能。

游戏中，玩家首先要选定使用角色，马里奥、库巴、碧琪公主等熟悉的角色均会登场。然后开始选择赛车，玩家可自由组合赛车的车身、轮胎以及本作新增的飞行翼这三大零件，而轮胎又分为细轮胎和粗轮胎，不同零部件组合出来的赛车性能也有差异。收集游戏中获得的“硬币”则可以得到新的零件。前文提到，本作的赛道扩大到了海陆空三域。除了熟悉的赛道外还追加了16个新赛道，包括蘑菇杯、龟壳杯、鲜花杯、星星杯、香蕉杯等共计32个赛道。新增道具则有“火焰花”（一定时间内可以投出火球，中了火球的车会发生旋转）、“超级叶子”（一定时间内会长出尾巴，尾巴不仅可以用来攻击，还能扫掉来自对手的妨碍道具）和“幸运7”（7个道具在车身旋转，可以一个个轮流使用，谁碰谁倒霉）等。



马里奥、库巴、碧琪公主等熟悉的角色又回来了



海陆空齐上阵，还追加新道具



怪物猎人3G

■Monster Hunter 3G■动作■Capcom■Capcom■3DS■2011年12月10日■日版

“怪物猎人”系列首次登陆任天堂的掌机平台。本作将收录系列中的12种武器，包括使用频率最高的大剑、太刀、双刀、大锤、片手剑和狩猎笛等；以及10种怪物，包括毒狗龙、尾槌龙、海龙亚种、潜口龙、迅龙、青熊兽、白兔兽、赤甲兽、雷狼龙以及碎龙。本作中的主要怪物为碎龙，这种恐龙的两只爪子和角是绿色的，当绿色变为红色时，将会实施爆破攻击。

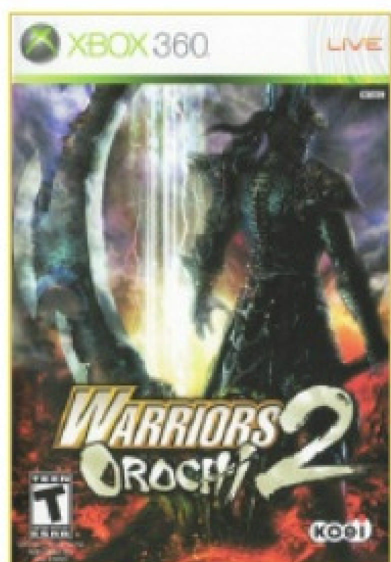
在单人游戏中玩家将不会孤单，奇面族的恰恰和卡扬巴会和玩家一起去狩猎，在狩猎的过程当中，他们的水平也会和你共同成长。和前作一样，从怪物身上采集到的皮革、骨骼、牙齿、角鳞等材料，可以制作更加精良的武器和防具，强化之后就可以继续挑战难度更大的怪物和任务。本作中除了“莫加之森”之外，在作为据点的“莫加村”中，有渔港、杂货屋、农场、食堂、交易所等生活设施，在村子看板娘处可以接受任务（本作追加了新的“村上位”任务）。本作支持4人联机游戏，遇到自己不可能完成的任务，找朋友一起齐心协力将是流行趋势。



在莫加村接受各种狩猎任务



与各种巨龙战斗



无双大蛇2

■Musou Orochi 2■动作■Omega Force■Koei Tecmo■PS3/X360■2011年12月22日■日版

以炒冷饭出名的“无双”系列没有不推出续作的，即使是本来就有乱斗性质的《无双大蛇》也不例外。这款游戏可说是“三国无双”和“战国无双”系列的结合，汇聚了两个系列的众多角色。续作首先会增加数名新角色，在《真·三国无双6》和《战国无双3》中露面的角色将依次登场，可操作的角色超过120人。其中有些设定尽显“无双”系列怪异本色，如新角色“哪吒”大不同于中国神话中的人物，他是一名为了追求强悍而将自己的身体进行改造的少年，可使用“四象圈”，及从背后延伸出来的身体零件行战斗。

本作继承了3人合作的设定，玩家可操作3人组成的队伍，随时在武将之间切换进行作战。同时玩家还可以让3人合作放出“真合体技”，或施放3人连续攻击的“连携技”（Swich Combo）等新动作，创造比前作更震撼的战斗场面。本作中加入了些许策略元素，所有可以操作的角色之间都用“绊”来进行联系，武将之间进行对话，或者在阵地上设宴，都可以让“绊”值上升，武将之间的态度也会发生变化，最后决定故事的走向。



两大“无双”系列中的人物再次聚首



队伍中3人合体施放“真合体技”



最终幻想XIII-2

■Final Fantasy XIII-2■角色扮演■Square Enix■Square Enix■PS3/X360■2011年12月15日■日版

本作故事在是在FF13之后，高度文明已崩溃的世界，浮在半空中、作为人类的理想乐园曾繁荣一时的茧也丧失都市机能。有不少人留仍在茧中，不过也有人选择移民到尚未开拓的大地“大脉冲”，和开拓者们一起前往新天地的少女塞拉，在那里遇到大脉冲出生的青年诺埃尔。本作就是在大复兴时期，围绕着塞拉和诺艾尔所展开的冒险故事。游戏分两条线进行，一条雷霆为主角，她目前身处混沌之地瓦尔哈拉；另一条线接续《最终幻想XⅢ》，主人公是塞拉和诺埃尔。

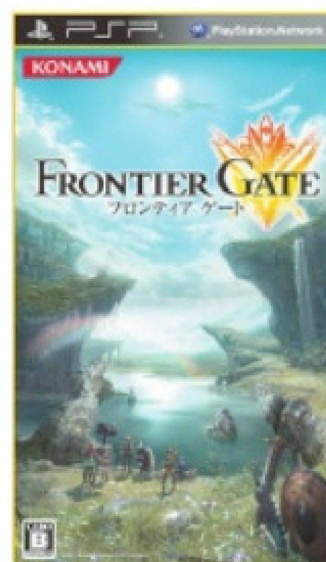
本作的战斗系统和前作基本一样，同样只是能控制一个角色进行战斗，其他两名角色由AI来控制。成长系统也是水晶盘，但是和FF13中有所不同。前作中每个角色的每种“队伍定位”（Role）都拥有一个水晶盘，本作中一位角色只有一个水晶盘，适用于所有的队伍定位，且每个队伍定位在水晶盘上均拥有独特的成长路线。当玩家消费水晶点数通过水晶盘强化人物时，角色的属性将随之提升，并提高队伍定位的等级，玩家可以借此按照自己喜欢的方式来培养角色。



塞拉和诺埃尔



战斗中会出现QTE，根据输入指令产生不同效果



边境之门

■Frontier Gate■角色扮演■tri-Ace Corporation■Konami■PSP■2011年12月22日■日版

这是一款由著名小组tri-Ace（代表作《星之海洋》和《北欧女神》等）开发的全新RPG，游戏以开拓为主题，讲述开拓者发现了未知的“边境”，而各国为这块土地上的利益纷纷在此设立开拓者公会，以便深入探索这片土地。玩家将扮演一名新人开拓者展开冒险，可选的搭档有15名，每人都有自己的故事，要了解游戏全貌必须观看完所有搭档的历险。本作支持单人游戏和多人联机完成任务，战斗系统为回合制。另外，精美的CG和爽快的连击战斗系统也是本作的亮点。

本作支持玩家通过组合关键词的方式来自制任务，根据关键词不同，能采集的道具和遭遇的Boss也各有不同，在联机模式中也可自制任务。任务开始后，地图中各玩家可以分别行动，在不同的地点进行战斗。遇敌的方式则为普通的地图遭遇式，如果从背后接触敌人为有利开局，被敌人从背后接触为不利开局。本作战斗使用“AP”来进行各种命令行动。AP为主人公和搭档共用，可用来发动武器或魔法攻击。每种武器和魔法提供多种动作，可以组合这些动作来发动连击。



本作强调多人联机完成任务



从背后遇敌是个不利的开局

头条新闻

■《魔兽世界》资料片可能进行物等压缩

暴雪的设计师近日透露，他们可能在资料片中对物品等级进行压缩，以便适应数字计算越来越庞大的游戏世界。在《魔兽世界》设计之初，暴雪也不曾想到会有那么成功，恐怕更不会想到快7年了还在继续发展，系统的设计上也有很多局限性，不断膨胀的数值就是一个大问题。60级时你只能打出几百的伤害，到现在首领的生命值要以亿来计算。暴雪设计师在博客中提出了两种方案，一个是以K（千）、M（百万）来缩短数值的长度，另一种是更彻底的压缩物品等级，将60～85级提升过多的物品等级进行压缩，并相应调低首领的生命、伤害等。不过由于这事关重大，也要顾虑玩家的感受，他们还没有打定主意，不一定会在《熊猫人之谜》这个资料片进行调整。



设计师模拟的90级和95级板甲装备，如果不做调整，前者有2569的力量，后者有24万的护甲值、10484的力量

■ 暴雪商城推出可交易宠物



在宠物解除绑定后拍卖行迅速出现了守护者宝宝

暴雪网上商店近期推出了新的宠物守护者宝宝，与以往的商城坐骑和宠物不同，这只宠物可以在游戏中交易。由于这相当于提供一种官方的虚拟货币交易的渠道，因此引起了一定的争议。不过因为之前有太多玩家通过第三方网站交易，造成大量的盗号现象，游戏中也屡屡出现骗子，出售商城坐骑宠物、骗取玩家金币后再取消交易，暴雪认为这也是为了减少这类问题发生而作出的尝试。

■《魔兽世界》台服和韩服副本一周重置两次



消息最先出现在台服的公告中，美服玩家将其贴到官方论坛，得到蓝帖证实

暴雪出人意料地宣布，在韩服和台服试行团队副本一周重置两次的措施，根据效果，可能推广到其它服务器上。团队副本重置仅限于4.0和4.2补丁加入的团队副本（即T11的3个团队本以及T12的火焰之地）。由于《大地的裂变》10/25人模式合并，导致玩家一周可打的东西很少，是导致玩家流失的一个重要原因，而在一个资料片的中途如果再次分离10/25人进度必然引发10人团队/公会动荡等很多问题，这可能也是暴雪不得已而采取的挽救措施。

月评

■ 一张白纸好作画

如果是一两年前有人透露《熊猫人之谜》的种种概念、截图，以及天赋融合、宠物战斗系统等，一定会被群众看都不看地盖上“Fake”（虚假）的印章。就算有暴雪注册了“Mists of Pandaria”商标这样明确的信号，大多数人也仍不相信这会是下一个资料片。艾萨拉女王和上古之神还没有登场，翡翠梦境什么的也有待开放，为什么就轮到熊猫人呢？熊猫人除了在《魔兽争霸Ⅲ》战役的附加关卡中出现过，在“魔兽”系列中从无任何铺垫。熊猫人故乡的中国风、功夫、“气”、“煞”这些概念似乎也与原有风格不太搭，令不少人认为暴雪是在跟风“功夫熊猫”的热潮而已，或是为了取悦越来越重要的中国市场。

但以我的了解，国外玩家对熊猫人期望已久，这个可玩种族的加入本身是一针有力的强心剂，最重要的是，熊猫人在“魔兽”设定中缺乏资料，恰恰是一张白纸好作画，没有现成的条条框框制约，有利于设计者发挥创意。

《魔兽世界》已经有3个模式类似的资料片，CATA推出后玩家不断流失，除了很多不合理的设计让玩家没东西玩之外，厌倦了固有模式也是重要原因，要是MoP再依葫芦画瓢，那无论如何也争不过完全新鲜的《星球大战——旧共和国》等对手。而嘉年华上公布的MoP特色中，小宠物战斗系统、野外宠物收集、副本挑战模式，甚至是摆脱了铁三角模式的“Scenario”，都是非常新鲜的东西，加上充满神秘感的东方建筑、场景和怪物，还有没有普通攻击、依靠组合技的武僧职业等，都会带来新感觉。我个人并不像很多国人那样厌恶暴雪的东方式场景，我看好这个资料片，前提是暴雪投入足够的人力——嘉年华上公布的大多是成品或接近成品的样子而不是概念图，似乎可以证明这一点，那MoP必定可以令发生了大灾变的《魔兽世界》真正重生。P


宠物战斗系统有山寨“口袋妖怪”之嫌，但充分利用了《魔兽世界》中怪物种类丰富的特点和很多玩家对收集小宠物的喜好，仍然是很妙的点子

大地的裂变
●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

《魔兽世界》4.3版新暗月马戏团简介

记得在CATA测试阶段，暴雪就计划对暗月马戏团作出修改，但拖到4.3版才得以实现。60级时代加入的暗月马戏团一直是游戏里的鸡肋，除了算命Buff对开荒纳克萨玛斯有所帮助，还有曾非常耗钱坑爹的马戏团声望外，玩家对这东西一向没什么热情，只有铭文JS们每个月会记得日子跑去换饰品。

我在测试服务器上体验了改版后的暗月马戏团，确实有了翻天覆地的变化，而且预留了扩展性，未来版本可能都会有所补充，为了让大家在版本更新后不至于迷失在马戏团营地的喧闹中，我在此作一番简单梳理和介绍。

马戏团的日期和地点

首先，暗月马戏团的开张时间并没有变化，仍是每月第一个周日，你可以在游戏内的日程表上看到。也仍然只持续一个星期。只不过，由于内容的大幅扩充，艾尔文森林、莫高雷和沙塔斯城外的小小营地已容纳不下，所以搬到了专属的岛屿上。不要急着问这个岛屿在哪里，你是飞不到的，就跟科赞岛一样。你只要在开张的日子照样前往艾尔文森林或莫高雷的营地原址，就会看到带你前往那里的传送门。怎么过去是在幽暗的山坡上？不要着急，沿路顺路牌指引而行，眼前就会猛然一亮，就好似美剧《英雄》中拉拉队长找到嘉年华时一样。

马戏团任务

届时营地中人来人往必定如现实中嘉年华一样热闹，可不要转晕了头。只要你跟着感叹号，就不会乱了方寸。跟着黄色的感叹号找到专业技能任务，每个技能都有一个对应的任务，也包括烹饪、钓鱼、急救和考古这4种生活技能，只要最低技能75就能接到。任务的内容都很简单，如考古任务是交15个化石碎片，裁缝专业是组合商人处买到的几个廉价材料。这些任务会提升5点技能，另外奖励250点马戏团声望及马戏团奖券。不过不要想得太美，以为可以靠这个轻松练技能，继日常、周常、年常（糖罐、火堆等节日任务）后，暴雪又补上了其中缺少的“月常”。这些专业技能任务就是月常，每个月马戏团来时可以做一次。

跟着蓝色感叹号你会找到小游戏任务，这些任务每个都跟马戏团目前开放的一个小游戏对应，共有打地鼠、套乌龟、打靶、人肉大炮、坦克大战5种。每个小游戏最多玩上几遍就能完成任务，在娱乐之中就能顺便完成日常，比过去的银色锦标赛、海加尔山的东奔西跑、乏味地杀怪找东西轻松多了。另外营地里还有多个封闭的帐篷，显然日后还会加入更多小游戏。马戏团成了玩家在紧张副本之余很好的消遣的地方，难怪有玩家“贪心”地呼吁暴雪将马戏团持续时间延长。

自由竞技场

马戏团除了小游戏外还有不少趣味内容，如展示各地异兽的动物园、可以骑的小马和摇摇虎、牛头人酋长乐队表演等，以及自由竞技场。荆棘谷早有一个古拉巴什竞技场，但由于处于低等级区域，除了少数为了饰品和成就的玩家在每3小时刷新宝箱时出现外，根本无人关注。而这个竞技场虽然完全套用前者的模式，但处于85级玩家频繁光顾的场地，就非常热闹。即使不为了宝箱，玩家也会进去试试身手，体验不分阵营大乱斗的乐趣。不过就怕最后会被少数拥有庞大亲友团的玩家霸占，若是调整一下模式，如随机标记每个人必须攻击的对象等实现彻底的乱斗，可能会更有趣。

马戏团奖励

奖励目前包括两种坐骑、6种宠物、复刻版D1和D1.5套装、传家宝装备等，都需要上面提到得月常和日常任务所奖励的马戏团奖券来兑换。奖励固然是参与的动机，但体验过后给人的感觉是，过去是为了获得奖励而被迫进行枯燥无聊的日常任务，现在则是每天玩玩趣味小游戏最后就能顺便获得声望，取得奖品。

好玩，这就是改版后暗月马戏团的主题。



暗月竞技场中白骨累累，高韧的进去打架，技术差的在外面围观



打“地鼠”游戏，注意不要敲到娃娃哈



充当人肉炮弹，飞向海里的着陆点



别看乌龟慢腾腾，突然爬两步你就套不着了



动物园里有条双头蛟，挂着〈无法被驯服的〉的头衔，“赤果果”地嘲讽猎人们啊

头条新闻

■育碧软件明年继续发布“刺客信条”新作

在近日举行的一次投资者会议上，育碧软件CEO Yves Guillemot明确表示，“刺客信条”系列会在2012年继续在主要平台发布新作。据认为，“刺客信条”系列的销量连续走高，以及目前育碧软件AAA级大作不多的现实促成了这个决定。Yves Guillemot透露，已经最新上市的《刺客信条——启示录》预定数量超过了前作《兄弟会》，相信可以取得不错的销量预期。《兄弟会》的全平台销量预计将与《刺客信条Ⅱ》相当，达到900万套（根据VGChartz网站的统计，目前《兄弟会》的全球销量为783万套）。自2007年11月《刺客信条》发布以来，系列的全球销量累计已达到3100万套。在《兄弟会》开发期间，曾有内部人士透露，“刺客信条”系列会在之后“休息”一段时间，但实际上，育碧旗下的多个工作室一直在开足马力为新作进行工作。“刺客信条”系列目前背景中的故事预计在2012年结束，之前有国外媒体透露，Desmond、Altair和Ezio的故事都会在新作里告一段落。

■育碧旗下大量游戏进驻iOS平台

育碧近日宣布，正在为iPad、iPhone和iPod Touch开发数款经典品牌游戏。这些游戏包括《刺客信条——重装上阵》（Assassin's Creed: Re-armed）、《刺客信条——回忆》（Assassin's Creed: Recollection）、《疯狂兔子Go HD》、《疯狂兔子Go Phone Again》等。育碧还计划将其它数款经典品牌带入苹果零售店，包括《汤姆·克兰西的幽灵行动》、《迈克尔·杰克逊——体验》和《波斯王子》。公司还正为iOS平台开发新的游戏和品牌，例如《烤焦怪物》（Monster Burner），一款充满了有趣的战略谜题、怪物入侵、强力咒语的平台游戏。玩家可在苹果零售店内的设备上免费玩到《刺客信条——重装上阵》，《烧焦怪物》也已经在店内上架。《刺客信条——回忆》、《疯狂兔子Go HD》和《疯狂兔子Go Phone Again》将于今年年底上市。



这些游戏大多根据移动平台特点进行开发，如《刺客信条——回忆》就是一款棋牌游戏

■育碧软件将推出多款SNS游戏

育碧近日宣布，将在Facebook上拓展其取材于热播电视剧集的游戏阵容，这些游戏取材自《CSI犯罪现场——迈阿密》、《豪斯医生》以及《NCIS》，由育碧上海和育碧旧金山联合制作，将在公司2012财年发布。育碧休闲及在线游戏制作全球总监Stephanie Perotti说，育碧在Facebook上发布的游戏成绩很不错，包括《蓝色小精灵奇缘》和《CSI犯罪现场——罪恶都市》，与之类似的新游戏《CSI犯罪现场——迈阿密》、《豪斯医生——危机病例》和《NCIS——恶性罪案》将是玩家们新的替代品。在《豪斯医生——危机病例》中，豪斯医生的粉丝们将有机会加入豪斯和他的团队，诊断最有挑战性的医学病例。忠实于原作，玩家们将检查门诊病人、研究症状并开出正确的处方。


AVG类型游戏在Facebook上受到了欢迎

月评

■故事驱动

当本期中旬刊上市时，你一定已经玩到“刺客信条”的最新作了。这部作品有很多可期待之处，光是看到最初20分钟的视频就能让你激动一阵。是的，16号试验体登场了，编剧们终于开始说圆这个故事。这么多年，我们没白活啊。

可是，这也是令人伤感的。以这个系列几年来的吸金程度计算，它远远超越了曾经风光无限的“波斯王子”三部曲，而且相比王子那寒酸到爆的背景深度，“刺客信条”是育碧手中第一个堪称有内涵的游戏系列，不仅在故事上如此，还派生出了无数的衍生游戏和各种周边。而近来每作近千万的销量更是支撑起了公司的半边天。虽然就连育碧也不愿意轻易放过Altair和Ezio，一遍又一遍地拉他们出来粉墨登场，但随着故事背景的终点日期越来越近，他们还是不得不结束这个系列。2012之后的“刺客信条”要如何前进呢？

回溯“刺客信条”系列的历史，堪称一次惊心动魄的冒险。首作被指枯燥无味、缺乏内涵，续作来到意大利后引入了新主角Ezio，这本是个不确定因素，却意外地让系列走上了发达之路。之后编剧们有了越来越神奇的表现，就算你再喜欢多人对战地图，你也得承认，还是Lucy的生死以及Desmond的最终归宿更加激动人心。沙盒、庞大世界以及当初作为噱头的暗杀，似乎都不重要了，玩家喜欢的“刺客信条”最终还是变成了一个故事向游戏，和GTA和“荒野大镖客”一样，拯救了这些自由度游戏的反而是富有魅力的故事。那么系列的下一次冒险如何描绘，似乎前途已经很明确了。

而关键是，尽管有不下8个工作室在为“刺客信条”工作，但要创作出Altair、Ezio以及Desmond之外的成功角色，仍旧是一次未知的冒险。P


这部“穿越剧”看来将有重要的剧情推进

PC/PS3/X360

彩虹六号——爱国者

■Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots■战术射击■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2013年■江苏 防弹手柄

近年来Ubisoft的大作总会流露出几分超凡脱俗的气质，本作包含足以颠覆当今FPS既定模式的卖点，至少看起来是这样

不时在业界率先爆出猛料的Kotaku网站，近期率先泄露了“彩虹六号”新作的消息

作为战术射击游戏的元老，本作将开创一种明显区别于MW3和BF3的全新FPS模式。不再是“掩体射击+简单战术命令”，也不是打着反恐幌子的“轨道射击”，本作将是一种“由玩家驱动故事发展，由故事发展影响玩家行为”的FPS。新作的故事不仅与《维加斯》一样发生在美国本土，恐怖分子也是土生土长的美国人，他们的动机是为了反抗“华尔街的剥削者”以及“为这些吸血鬼提供庇护的美国政府”（故事果然应景）。

本作中还会力推RPG要素，并由全新的道德选择系统实现。那种好人毫发无伤、坏人死光光、围观群众拍手称快的反恐故事，只能出现在好莱坞大片中。反恐行动必然面临战友和平民的伤亡，为了所谓的“The Great Good”，身为一次反恐行动实施者和战术指挥者的你究竟能承受多少“必要”的代价？这就是本作交给玩家的选择。每个关卡的最终目标都是制服全部恐怖分子，哪怕除了主角以外的队友全灭，哪怕平民伤亡超过了坏蛋，任务依可以继续，但你的行为将给任务及接下来的故事走向带来影响，想在一次通关流程中玩全所有关卡和事件是不可能的。

其中一个关卡是这样的：你要解决发生在布鲁克林大桥上的人弹袭击事件。开篇以主视角方式呈现的是一个平民的家庭生活，忽然一群恐怖分子闯入家中，给这个无辜者穿上炸弹背心，并以其家人作为要挟，要求驱车前往布鲁克林大桥。炸弹的引爆方式不是按下而是松开导线的按钮，这意味着一旦人弹被狙击手击毙，会立刻引发爆炸。倘若你拒绝开枪，那人弹就会在真正恐怖分子的命令下登上一辆载有数十人的公共汽车驶向市区——损失总是难免的，你做出决定的时间越长，恐怖袭击造成的后果就越严重，而完美解决问题的机会，往往正是在千钧一发的时刻。

相对于游戏方式完全是“堵门、丢闪光弹、突突突”循环的《维加斯》，本作在战术性上将部分回归经典风格，各种高科技侦察设备能让你实时掌握恐怖袭击的波及范围，及当前决定可能造成的负面后果。目前本作还在早期开发阶段，展示的关卡也可能并非最终的实际游戏流程。P


家人被劫持，无辜群众只能踏上不归路



游戏的掩护系统似乎很像《孤岛危机2》



人弹的杀伤范围在界面上已经清楚地呈现了出来

头条新闻

■《战地3》公布DLC《重返卡克兰德》

EA日前公布了《战地3》的最新DLC《重返卡克兰德》（Back to Karkland）的首批画面，“战地”官方博客也撰文介绍了DLC的细节。本作将包括4张由DICE制作的史上最佳“战地”地图，分别是强袭卡克兰德（Strike at Karkand）、威克岛（Wake Island）、阿曼湾（Gulf of Oman）和半岛电视台（Sharqi Peninsula）。从游戏累积时间来看，玩家在这4张地图中总计耗费的时间高达2.5万年，而《战地3》将以全新的“寒霜2”引擎复刻这些前作中的经典地图。DLC中还包括5项新成就、两种新的载具（BTR-90武装运输车和F-35B STOVL喷气战斗机）、10款新武器和5款新狗牌。《重返卡克兰德》预计在12月份发售，售价14.99美元，预订了《战地3》限量版的用户将免费得到它。


多人模式的画面素质有所下降，但重制的地图仍旧值得期待

■ BioWare公布《质量效应3》多人模式细节



合作模式官方截图

BioWare近日公布了更多关于《质量效应3》多人模式的细节。BioWare的游戏制作人Jesse Houston表示，一个主要的不同是，相关角色将不会涉及主线，多人模式有独立的故事（这已经成为最近的主流配置）。多人模式不会支持本作新加入的Kinect控制，奖励和成就会分开。BioWare还特别提示，玩家不用担心有朝一日多人服务器关闭，玩家辛苦作战的所得付之东流。BioWare暗示，直到他们认为玩家数量确实不够的时候才会考虑关闭服务器，而且会有备选方案（让玩家以某种方式继续享有这些所得）确保玩家不会感觉被抛弃。《质量效应3》将在明年3月6日登陆PC、PS3和Xbox 360平台。

■《荣誉勋章》新作传闻不断



被EA否认的所谓“新作”

在2010年EA拿来和“使命召唤”打擂台的新《荣誉勋章》败下阵来，一度传出该系列不会短期内推出新作的消息。不过近来这个系列却传闻不断，比较靠谱的一个是近来爆出的《荣誉勋章——战争前线》（Medal of Honor: The Forefront）大量概念图，人们一度猜测这就是新作的标题。但随后EA开始辟谣，宣称这组图片只是纯粹的概念，为的是展示系列游戏的优势所在，而不是要做成一个确切的游戏。尽管有此态度，但也证明EA并没有放弃“荣誉勋章”系列。

月评

■ 我们要不要VS?

“画面并不是那么好”“单机剧情好烂”“如果只有多人就是神作”“审问者被被审问者套了词，这什么玩意”……《战地3》上市以来，喷子们火力全开，誓要证明EA宣传了一整年的神作不过是个平庸之作。那边《现代战争3》也好不到哪儿去，“画面陈旧”“枪感仍旧很烂”“抄袭前代地图包”，甚至还有人在各种场合“通过剧透报复社会”。于是，在EA炒作了一年之后，在两款吸金力量无敌的FPS大作面市之后，似乎要迎来一地鸡毛的结果了，我们似乎见到了夏天的时候那个啥粉和那个啥粉激烈冲突的重演……

在游戏发售后，关于这两座的比拼继续着。媒体不断释放出最新统计数字，力图说明《战地3》的预订数量突破了纪录，但很快有消息说《现代战争3》的预订也突破了900万，而且出货数量比《战地3》快5倍。接着还有爆料，说《战地3》赢在了多人模式，在线人数远超《现代战争3》；《现代战争3》的粉丝说，咱们干嘛比多人啊？你宣传的时候那些预告片不都是单机战役吗？

激烈的冲突在厂商的引导下，似乎彻底转化为粉丝间的对决，而且反过来让厂商也难以控制。但问题是，我们真的需要这样一场冲突吗？看看这两作的宣传就颇为令人玩味，《战地3》猛放单机战役视频，似乎多人模式可有可无；《现代战争3》懒得提Price大叔的故事，反而开始推销多人对战平台。这样错进错出的宣传攻势颇有些田忌赛马的味道，玩到现在这么扭曲也就可以理解了。

我们的问题仍旧是，如果EA当初没有挑起这场决斗，我们会拿这两款本来侧重点就不一致的游戏来一次VS么？P



甚至有“战地”玩家抱怨EA的宣传手法太古板，不如MW3的真人预告片效果好

PC/PS3/X360

山克2

■Shank 2■动作■Klei Entertainment■Electronic Arts■2012年第一季度■上海 死星战将



并肩作战的山克和Killer Bubbles
要做的就是守住地图上的特殊物品

去年问世的横版动作游戏《山克》体积短小精悍、画面充满冲击力

它不仅有表面的爽快美漫风格，还有类似“双截龙”的玩法和仿“鬼泣”的连招，是个不错的ACT小品。

一代主要讲述了山克向组织发动复仇的故事，而在《山克2》里，山克将化身正义游侠，惩恶扬善。从首度发布的单人关卡演示中可见，山克来到了某个被恶棍霸占的村庄，在这儿玩家不仅要顶着熊熊烈焰同敌人展开激烈战斗，还得解救那些被恶棍绑缚起来的无辜村民。山克的武器仍是由枪、匕首、电锯组成，且依旧各自对应一个独立的按键，方便在战斗中快速切换以将攻击串成连招。

制作组承诺，《山克2》将是一款全新游戏。不仅会陆续推出多款地图让玩家保持合作的新鲜感，而且将改善战斗系统，让玩家也能使用敌人的武器的系统，俯首拾起，皆可利用。在战斗中，制作者还专门对ACT里常见的反击系统做了些许修改，令之并不刻意考验玩家的反应速度，而是以爽快为目的。在本作中，敌人出招的瞬间，头顶上会出现一个红色感叹号，如果玩家把握住时机按下指定按键，会看到山克猛地擒住对手，施展各种华丽反击技，比如抓住敌人持枪的手臂，将枪口反扭对准敌人的头颅，再扣动扳机……反击系统对敌方Boss也有效，这似乎意味着敏捷的反应可以帮你提前结束战斗。

续作的主打卖点之一是合作。此模式的玩法类似持久战，你将与另外一名玩家配合，尽可能地抵抗住敌人一拨又一拨的攻势，并守卫地图上的重要目标，比如……一间仓库里的3个箱子……每拨敌人中都会出现几个手持管状炸药、意欲爆破箱子的小喽啰。所以尽管这些箱子守起来不如美女有意义，你还是要确保它们的安全。在每轮敌人来袭的间歇，你可以利用杀敌获得的金钱购买各种辅助武器装备，包括机枪塔、地雷、药品等来协助自己的战斗。每5拨敌人攻势后，就会有一名Boss头目出现。

合作模式有大量可扮演的角色，其中包括山克堕入黑暗面的兄弟Gigante，以及山克的美女伴侣Killer Bubbles——你终于有机会扮演他们尽情地倾泻无限的火力。P


延续自前作的华丽养眼的连招


不管多粗的胳膊也能完美反制


这次反击马上就要造成惨案……

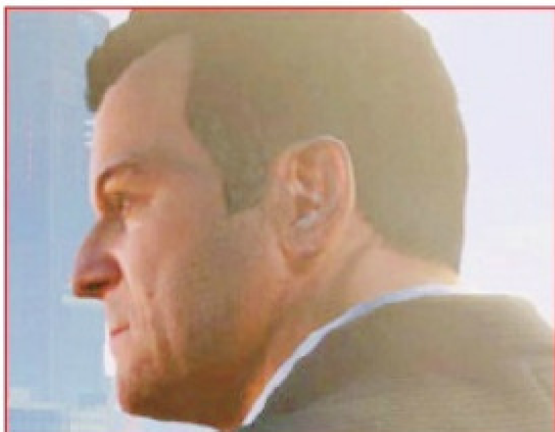
头条新闻

■《马克思·佩恩3》多人模式包含故事要素


除了酒精考验的Max大叔，我们还能扮演谁？

在上期中旬刊里我们已经提到《马克思·佩恩3》将包含多人模式，而日前Rockstar Games联合创始人Dan Houser和《马克思·佩恩3》的主要编剧接受媒体采访时说，游戏中的多人模式将包含故事要素。这些故事要素与单机剧情的关系可能类似《生化震撼2》或“刺客信条”系列，与主线的关系不是很大，但也不会只有对战模式，与主线完全脱离。Houser说：“我们打算把单人模式中的某些要素融合到多人模式中去，提高多人模式的游戏体验，使多人模式细节更加完善。”关于游戏的多人部分目前仍旧没有细节透露，按照零售商发布的消息，《马克思·佩恩3》将在明年3月1日上市。

■ 媒体据称找到GTA5主角原型



美剧中的Ned Luke以及GTA5主角


这个又穷又老的乞丐被认为是前作的主角Niko Bellic

据英国游戏杂志透露，名不见经传的好莱坞演员Ned Luke可能会成为《横行霸道V》主角的样貌原型和配音者。这名美国演员主要参演了《城市守护者第三梯队》《法律与秩序——特殊受害者》《纽约重案组》等美剧，但大多都不是主要角色。玩家和媒体的猜测主要来自GTA5预告片里旁白的声线以及视频中主角侧脸的样子。自从GTA5发布先行预告片以来，媒体上的各种猜测层出不穷，甚至有网站制作视频特辑，分析预告片中透露的游戏新特性。一些分析师预计，GTA5将在明年夏季上市，销量有望突破2000万套。

■ Take-Two暗示开发《黑色洛城2》

《黑色洛城》的PC完全版刚刚发行，Take-Two Interactive就在最新举行的投资者会议上暗示可能会开发《黑色洛城2》。T2首席执行官Strauss Zelnick宣布，《黑色洛城》游戏是T2在过去一个财年最成功的全新游戏。这款融合沙盘世界与AVG玩法于一体的探案游戏自发行以来，尽管无法填补Team Bondi拖延开发周期造成的损失，但目前仍旧出货超过400万套。Strauss Zelnick形容，“黑色洛城”已经成为T2的一个“关键品牌”。

月评

■ 每个人的GTA

每个人眼中都有自己喜欢的GTA，你可以喜欢早期的俯视角横冲直撞，可以喜欢圣安德烈斯的玩世不恭，也可以喜欢Niko Bellic式的黑帮电影。这是GTA5开发组必须面临的问题：虽然基本玩法看起来没有变，但这个成功的游戏系列整体来说一直在剧烈变化当中。要搞清楚如今的玩家到底喜欢GTA的什么确实是个难题。

但GTA5的先行预告片似乎预示着这个难题也不难解决，那就是塑造一个包罗万象的GTA。无论你喜欢开车乱撞，还是在城市里生活，甚至像GTA3时代那样玩玩“车震”，预告片里似乎都已经提供了选项。这的确是个更大更令人印象深刻的虚拟世界，地图据说比前代的自由城要大数倍、画面更好、也有了更多的互动元素（比如登山），但根本点还是要让操控主角的玩家能在游戏里生活下去。从GTA3到GTA4，在电影感增强的同时，自由度其实已经被削弱了，起码许多建筑如果不是剧情需要就无法进入。GTA4中的手机成了重要的通讯工具，它实际上也扮演着“催命鬼”的角色，诱使你赶快去玩下一个任务，而不是在城市中流连。制作组这样做也有苦衷，因为除了没事找事乱杀路人，的确没多少事情可做，你不能说Niko公寓里能连续看几个小时的电视节目是自由度，就算是，它也总有看完的时候。

因此，如果要我选，我宁愿这一代的GTA是一个可以更互动的GTA。沙盘游戏进化到现在，已经没有多少人喜欢上街见人就杀，就算是以黑帮题材起家的GTA也不能老这样。预告片里展示了生机勃勃的城市生活，但愿那些晨起跑步的NPC们都不是简单的摆设。P


GTA4资料片中加入了高尔夫游戏，GTA5中理应有更丰富的休闲元素

PC/PS3/X360

黑暗领域Ⅱ

■The Darkness Ⅱ■射击■Digital Extremes■2K Games■2012年2月7日■江苏 防弹手柄


兄弟会分工明确：有人冲锋，有人替补，有人忙着闪瞎Jackie的眼

在漫画改编游戏《黑暗领域Ⅱ》中，拥有恶魔之力的杀手Jackie Estacado已经荣升Franchetti犯罪家族头领

他除了要在女友之死的怨念下继续复仇外，还要铲除名为“兄弟会”（Brotherhood）的神秘组织——他们最初的任务是保护世界免遭黑暗力量的侵袭，现在则沦为一群意图控制世界的野心家。

就像之前一样，熟练使用各种长枪短炮，并且有4支恶魔触手助阵的Jackie最为忌惮的东西是光明。不仅仅是阳光，他在任何人造强光下都无法生存，吸血鬼在这一点也要比他强很多。

在被强光照射时，你的视野里会出现模糊和烧灼感，寄生于躯干上的恶魔手臂会在光明面前退缩（无法执行抓投和穿刺动作），因此这款游戏要求玩家要和玩“细胞分裂”系列时一样，对发光体充满敌意。并不是所有的光源在“砰砰”几下之后都可以被打灭，在遇到那些加装有防护网的大功率探照灯时，就需要Jackie找到并毁掉为当前场景提供电力的发电机。有时你还需要召唤自己的黑暗奴仆Darkling帮忙，并暂时切换到这个小魔怪的视角，从墙壁缝隙、天花板上方的通风管道到达隐藏地点，为主人分忧解难。

而说到“兄弟会”，他们并不是一群身穿宗教服装的神棍，更像是一群训练有素的特种部队，有组织、有纪律地对Jackie展开富有针对性的战术攻击。他们会在火力掩护（强光灯）的掩护下，手持防爆盾从各个方向杀来，丢出对黑暗英雄而言足以致命的闪光弹。对付这伙穷凶极恶的敌人，你需要通过一个全新的RPG式技能解锁系统，从枪械和魔力两方面升级自己的战力。武器技能看上去相当写实化，诸如快速装填弹药、快速切换武器、减少后坐力之类的Perk，对“现代战争”系列的玩家而言并不陌生。在特殊能力方面，游戏中也很少出现那种一出手就是群死群伤效应的杀招，它们更多是为Jackie的火力全开提供帮助。如蝗群（Swarm）技能可召唤满屏的绿色飞虫，让敌人暂时失去战斗力，弹雨（Gun Channelling）可让枪械在一定时间内发射出的全是无需装填且没有弹药限制的魔法球。经验值也参考了《子弹风暴》的设计，普通击杀获得XP点，玩出花活可得到更多奖励。


在你拔枪横扫时，Darkling会让敌人什么也看不见


光线，Jackie的死敌


这并不是完全的男人戏，包括前女友Jenny Romano在内有很多女性角色登场

头条新闻

■《倚天屠龙记》寻觅武侠之魂


昆仑山光明顶圣火仪式

完美世界武侠网游《倚天屠龙记》近日宣布，官方大型户外江湖体验活动——寻找光明顶开启，活动兵分三路，分别寻访昆仑山光明顶、黄山光明顶、徽州浙西光明顶。

逆天盟队伍首先奔赴西域昆仑山光明顶，昆仑山光明顶的地理位置最接近于金庸先生小说原著中明教光明顶的所在。由于昆仑山地处西域，海拔极高，空气稀薄且气温很低，本次逆天盟队伍行进的非常艰苦。

昆仑山圣火的采集成功，极大地鼓舞了天道盟黄山线队伍。天道盟之所以选择黄山，是由于黄山主峰的官方名称便是“光明顶”。沿途天道盟队伍拜访了武侠泰斗名门少林寺，以及明教出身的明朝开国皇帝朱元璋的故乡凤阳。在当地僧人和导游的指引之下，探寻当年关押谢逊的戒律房、张君宝练功之石阶，及朱元璋与明教相联系的蛛丝马迹。这次活动得到了黄山市政府的大力支持，黄山市领导在黄山山脚下为队伍举行了规模宏大的壮行仪式。在完美世界副总裁王雨云女士的带领下，队伍登上了黄山，在黄山主峰光明顶之巅采集了圣火。

取得黄山光明顶圣火后，神州社队伍即刻马不停蹄地向着此行的最后一个目的地——浙西光明顶出发。浙西光明顶拥有着少见的喀斯特地貌，是古代明教（又称摩尼教）的遗址所在地。

众人在途中休息时，巧遇一位当地住民，上前一问得知他竟是古明教第48代传人。在寻访光明顶队伍一行人的请求之下，这位传人身着摩尼教麻服，利用摩尼教传统取火方法为队伍点燃了圣火！自此，三大光明顶圣火已全部采集完成。

■任贤齐助阵《神魔大陆·暮光之城》

任贤齐携手西方奇幻网游《神魔大陆》资料片“暮光之城”，联合发布同名新专辑“神魔·不信邪”，并一人饰两角，扮演《神魔大陆·暮光之城》主题曲MV“吸血鬼—霍华德”、“狼人—雅各布”。据悉，西方奇幻网游《神魔大陆》资料片暮光之城开启后，全新内容呈现于玩家面前：克兰蒙多大陆再现全新主城“暮光之城·雷辛格”；玩家期待久矣的飞行系统开启；新符文系统热力推出；“暮光堡之战”高级副本；公会PvE“星辰神光”等诸多新玩法。官方表示，正是克兰蒙多的上古爱情故事——霍华德与希莉娅之恋，带给了任贤齐灵感，便有了以克兰蒙多吸血鬼为歌曲题材的《神魔·不信邪》，这也是继《诛仙》后，任贤齐与完美世界的再度合作。

■《完美国际》享受空中自由飞翔

在《完美国际》中，飞行是游戏中必不可少的部分，各式各样的飞行器给玩家带来了划过天空的奇妙感觉。驾驭着不同的飞行器，每一位玩家都可以在飞翔中升级，在穿过云端时，感受天空带来的魅力，从天空中向地面急速俯冲时还可以体验到无穷的快意。近日，完美世界宣布，在《完美国际》中玩家将可以享受到360度自由飞行，体验真正的极速时代。说到飞行，那么飞行器肯定是必不可少的东西，在《完美国际》中里百余款的飞行器，丰富多彩。种类繁多、外形各异的飞行器是自由飞行系统带来的最大亮点，无论是绚烂夺目的羽毛翅膀、星光四溢的火剑、还是憾人眼球的飞龙妖兽，玩家都可以都从中挑选出一款最适合自己的飞行器。除了代步以外，空战无疑是最吸引人，而且多种飞行器的选择，也让空中对决变得越加精彩。

月评

■武侠之魂

自去年各种打着“真”武侠旗号的MMORPG在市场的考验中折戟沉沙后，各家厂商纷纷对自己旗下处于研发中的产品精细打磨起来，这其中不乏早已宣传多年的游戏。当然，这并不是说今年的武侠网游没有，而是今年的武侠网游现状反映了各家厂商制作用心的一个程度——量少质高。

《倚天屠龙记》官方组织的大型户外体验活动——寻找光明顶，虽然从宣传效果上来说比较一般，但却能看出游戏制作时的用心，倘若不关注，除了昆仑山、黄山，谁还知道浙西的光明顶呢。要知道一款游戏在制作时，策划在制定出相对应的场景后，美术才是展现游戏灵魂的那些人，如果他们不去实地考察，采风，那么画出来的场景也就少了些许韵味。

不过《倚天屠龙记》是一款游戏是以帮派为主的PvP游戏，虽然还没有公测，但是一些小细节所表现出制作的用心，却足以让我这个不喜欢帮战类型游戏的玩家为之心动。而且原定于今年下半年的公测，据说也被池总推迟了。当然，这并不是为了节剩宣传费，而是由于调整游戏内的一些节奏、内容、平衡等方面内容。

其实武侠是什么，每个人心中都有不同的答案，有的人看中画面，有的人喜欢招式，还有的人在意环境细节。当然，一款游戏不可能做到面面俱到，让所有玩家狂呼完美，即便是红极一时的魔兽也不行，因此我们要多给游戏的制作一些时间，让他们尽可能完善自己的每个方面，同时做出自己的特色。

小说中武功到了最深处，往往都是返璞归真，游戏也一样，只要用心制作，便可以透彻玩家的灵魂。P

诛仙2
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

■天津 南宫雅岚

《诛仙2》焚香颠覆帮战布局

焚香登场为人族注入了新鲜血液，新的力量会带来变革，尤其是在帮战中怎么定位与安排才能发挥其实力才是至关重要的。焚香可以走不同路线，但是点数就这么多，所以偏辅助还是偏攻击必须有所取舍。

有人说焚香像是神裔的天华，有些中庸，但是笔者不这么认为，焚香在帮战中对于队伍整体实力的影响力是不容小觑的。焚香的特点是各重的阵法、4大抗性姿态与出色的灼烧群攻技能。如何将之巧妙的搭配，完美的配合战友将是玩家研究的兴趣所在。焚香的阵法不但效果绚丽并且范围广、可随施法者移动，更加是群战中不错的辅助。而4大姿态带来的不同抗性增益更为焚香牵制敌人提供了有力的保障，但缺点是这4种姿态无法同时使用，需要根据战况做适时的切换。抗性的灵活应用，是焚香控制的巨大潜力。3重的凝神百炼是聚抗技能，强化天书无邪与余光后冷却时间非常短，可以无限用，而且效果很可观，配合4重的法元解放技能，攻击时的控制能力是非常彪悍的。另外焚香属于远程职业，这也注定了他的气血值与防御要低于其他职业，但是好在焚香不像烈山那么悲催，连个像样的无敌技能都没有。焚香的无敌技能，涅盘重生就不说了，无敌回血，天书强化后，移动时也有几秒无敌时间，另外在单P的情况下天锁囚怨和缚足锁魂应该也可以做保命技能使用。

三界焚香如何选

总体的来看，仙焚香没有什么优势，不建议入仙。佛焚香对于帮派来讲是不错的，所有技能都是辅助战友的利器，涅盘重生Ⅱ也大大提高了自己的生存能力，是帮战中很坚实的辅助型存在。而魔焚香相较其他两个阵营更加强化了焚香输出的能力。焚香有个技能，3重的炎兵炙魂，对于这个技能大家褒贬不一，有的人说很好，有的人说对这技能期望不要过大。加满后，如果目标带有灼烧状态，会引爆造成自身级别30倍的固定伤害，满级号固定伤害4500，目标灼烧状态每多一个，此伤害翻倍，有的人说可行性不高，其实不然，增加灼烧状态的技能个人感觉首推南巫天火群体、远程、很大的攻击范围，天书强化灼烧概率，9次攻击灼烧效果平均可叠加到3至4个，人品好说不定9个，固定伤害就是级别乘30乘3，每一击30%概率。

这里要说到魔焚香的技能了，炎兵炙魂Ⅱ9级时可以在攻击出现前附加2个灼烧状态，可以配合着来使用，顺序是炎兵炙魂Ⅱ、南巫天火、火焰纹章炎兵炙魂，首先炎兵炙魂Ⅱ2个灼烧状态加上南巫天火保守估计的3个灼烧状态，满级号固定伤害22500，白字灼烧，忽略防御和减免，很给力的数值。

破解“囚禁”有妙招

另外关于焚香的牵制技能也是大家津津乐道的，天锁囚怨之前就有人破解其中的奥秘。当焚香释放天锁囚怨后，中招的你会有个不利状态“囚禁”，而靠近笼子的玩家会中招不利状态“阻止”，这就是不能出不能进的奥秘所在了。既然是不利状态，利用清空不利状态的技能是否就能冲破牢笼呢？实验证明是可以的！对于怀光来说，除了大众所知的足通和影返还有以下可逃出焚香的笼子，分别是影遁、影祭、五行遁。甚至靠近笼子后，用鬼步(90%几率)也可出来(速度要快，以免还没出去又加上不利) 如果70%几率也算上，那么化影也行。对于大众来说，老虎装、兔子装也行，但是速度要快。太昊的纵横令也能出去，就是九黎有点悲剧，无论是先开蚩魂还是先笼子再蚩魂，九黎都是出不去笼子的。

焚香的出现让人族有了可以让神裔怀光现形的职业，他也一举拿下辅助职业NO.1的称号，与此同时他大范围实力强劲的群攻打击更是团队作战中不可或缺的灵魂人物。


焚香PK


焚香下副本


焚香vs天音


焚香法阵


焚香（召唤兽）

神魔大陆

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

■北京 桑夏

《神魔大陆》被偏爱的“红玫瑰”

下班很久了，她还没有回去，趴在电脑前看任贤齐MV，眼泪哗哗掉落。我有些心疼，过去摸了摸她那颗小脑袋摘下她耳机，对她说：“回去看吧，外面冷。”她很听话地站起来，穿上外套，带好围巾对我说：“于叔，我走了”，她在门口对我挥挥手，目光却又落在我身后的那张空空的办公桌，神情有些失落，转身开门，一阵寒风吹进来，我打了个哆嗦。

芝宝是典型的90后小姑娘，她第一天来公司报道时，我便注意到了她。那天，天很热，办公室开足了冷气。她披着头发，耳朵上悬挂着缤纷的耳环，红色的帆布鞋与超短的热裤搭配在一起，露出漂亮的腿型。或许90后都爱穿夸张的T恤或者个迥异的背心，可她却穿着一件印有任贤齐头像的文化衫。她被助理带到办公室，安顿下来。便热情的跟我们打起招呼，她笑起来没有一点虚伪的成分，如同衣服上小齐灿烂的笑容。

北京的冬季非常冷，站了很长时间才打到一辆车。出租车上，电台里正放着任贤齐的《神魔・不信邪》，司机伴着歌曲小声的哼哼起来，又令我想起哭泣的芝宝。一直以为她是个坚强的人，不管是面对生活还是面对工作。但在爱情面前，她还是脆弱，不堪一击。

5个月前的芝宝，快乐、热情、积极向上的面对生活和工作。看到她那么开心，我打心底的喜欢。可是如今……我不禁唉了一声。

回到家，打开游戏又开始了我的神魔之旅。自从神魔大陆的资料片“暮光之城”开了，克兰蒙多大陆变得更加热闹起来，登录还需要排队。芝宝跟我说，服务器里来了很多人，有的是任贤齐的歌迷，有的是那些回来的老玩家，还有的是什么都不懂的小白。

新主城“暮光之城・雷辛格”上空，漂浮着各式各样的飞行器。他们在天上互相打招呼，我仰着头，一条龙朝我迅猛的扑过来。我吓了一大跳，连忙后退。只见一个背着大枪的小萝莉从龙身上跳下来，朝我打招呼。一看，原来是芝宝。

芝宝玩神魔的时候，正值公司淡季，工作不算太忙。闲暇之余，便练了一个小火枪，每天跑自由港任务、做试练、下副本不亦乐乎。芝宝是个不折不扣的游戏狂热份子，资料片开启后，她已经撵上我们，直接冲到了78级。可是火枪终究是个小火枪，除了下副本人见人爱，但是单挑、打竞技、还是很吃亏。她望着游戏里永远长不大的矮人，问我：“于叔，你觉得我玩火枪有前途吗？我都想卖号，重新练个奶妈了。更何况现在资料片一开，任务优化很多，随便做几个任务都给大量经验，升级非常快。”我看了一眼游戏中的她，反问道：“你卖号了，陈轩怎么办？”她盯着游戏中角色头顶上的称谓“陈轩的老婆”也没再说什么。

陈轩是我们同事，大家都在一个公司。而芝宝与陈轩年纪相仿，性格又都开朗，一来二去便产生了感情。那时，我还因为他们俩办公室恋情而苦恼，怕被上司知道，怕他们影响工作。后来观察了一阵子发现倒也没什么不良状况。如果那时候，我找她谈心，跟她分析利弊，也许就不会有今天了。

“暮光之城・雷辛格”的教堂前，芝宝很站在我面前，甜甜的喊了声“于叔”。看起来她很开心，不像下班前愁眉苦脸的她。她说的第二句话是，“陈轩，刚才跟我看风景去了，我们飞得好高好高。”就知道是陈轩，小姑娘的全部心思都在陈轩身上。电脑前的我，深吸了一口气说，“你们玩去吧，我去找Charlie打架，练练手法，明天好去打竞技场。”

陈轩在游戏里是个风骚的血魔，他总是背着华丽的十字架站在星空下，扇起那紫色的翅膀。芝宝在评价陈轩时说，“陈轩真帅，不管是游戏里，还是游戏外。”我看了看游戏中我和Charlie的角色，顿时萎了一大截。我玩的是一个巨人守护，而Charlie是火枪老头。一个强壮的怪蜀黍和一个矮小又猥琐老头站在一起，压力真大。

刚开始打竞技场的时候，陈轩每次都带着芝宝。慢慢的嫌芝宝操作手法不


华丽的战斗


血魔是《神魔大陆》最特殊的职业


战士才是进攻的主力


爱上美丽的装束，更爱《神魔大陆》

好，火枪皮脆，输出不高。何况现在竞技场改革，陈轩想兑换75级竞技场装备，更是不和芝宝一起组队打架了。“于叔，玩火枪是不是真的很没用啊？”芝宝在QQ上问我。我想了半天答道：“咱服最强悍的会长不就是个火枪么？”芝宝的头像又闪了起来，“那为什么，陈轩不带我打竞技场呢？”Charlie找我开会，我便随口回了句“或许，奶妈比较吃香……”

任贤齐要来北京开演唱会，听说有一场是《神魔大陆》专场。芝宝听到这个消息后，却没兴奋起来，她和陈轩吵架了。芝宝想买个号陪陈轩一起打竞技场，可是陈轩却不愿意。陈轩认为，玩游戏就是玩玩而已，没必要投入那么多钱。

我们每天还是一起下副本、打竞技6vs6的时候我会带上芝宝。有一天，我们打了3局，队友便嚷嚷火枪不给力，要求换人。陈轩发来粉红的字对我说，“于叔，我们别带芝宝打竞技场了，她不行。现在天晚，又那么冷，下班就让她早点回家，别呆在公司了。”聊天窗口，被陈轩粉红色字挤的满满的。我抬头看了眼，专注又紧张的芝宝，给陈轩发去一个“哦”。陈轩已经很久没送芝宝回家了……我和Charlie一致认为，这不应该是热恋期的表现。

或许是夜路走的太多，受了不少寒风，芝宝在某天开始捂着肚子，喊疼起来。她不停的嚷嚷到好疼，疼得都没法动了。整个部门的人都看到她异样，可陈轩却没有一点反应。我实在看不下去，起身给她端了杯热水。她很感激的看着我。他们俩出了什么事，我不知道。我只知道芝宝在吞下我送得热水后，泪水和着氤氲的水汽模糊了她的面容。而此时，陈轩在雷辛格野外杀人。

自从这件事发生后，每天到了下班时间，芝宝对陈轩喊了句，我先走了，便收拾东西迅速离开公司。吃饭的时候，两个人也是相敬如宾，虽然坐在一起，却无过多言语。私下我问芝宝，“究竟和陈轩发生什么事，为什么连游戏也不上了。”芝宝面无表情的回答说，“我知道很菜，我不想耽误你们打竞技场。”

在芝宝不上游戏后，陈轩身边多了1个人，1个3级大翅膀的精灵牧师。陈轩对我说，这个牧师很给力，他是在野外杀人的时候遇见的。那时。牧师路过他身边，看见快被人打死的的他，没有上来补上1刀，而是给他加血，加盾，加各种Buff。

一起打竞技场的时候，我没发现这个牧师有多给力，倒是觉得她操作还没有芝宝好。牧师只给陈轩1个人加血，却不管我们。队里又有人开始嚷嚷，要换牧师。陈轩粉红色的小字又弹出来，霸道的占满了我的聊天栏：“于叔，别踢这个牧师，人家3级翅膀呢，更何况还有她对我还有救命之恩。我们正好又缺1个牧师，慢慢来就好了。”我心里突然冒出来一个声音，“芝宝，你去哪里了？”

中场休息时，那个蹩脚牧师加了我好友，我对她没有任何好感，果断了点了拒绝。QQ上，沉寂久矣的芝宝头像不停的闪啊闪，我点开，“于叔，那个牧师是我。”礼拜三开完例会。我留下芝宝，知道了关于那个牧师的整个真相。

芝宝攒了好几个月的钱，就是为了在这个月底去看任贤齐的北京演唱会。她的愿望是买VIP包厢的票，近距离接触偶像。这个梦想即将实现时，陈轩和芝宝却因竞技场闷闷不乐。陈轩嫌弃芝宝玩的是小火枪，芝宝便用本该买票的钱买了1个精灵牧师，还是个拥有3级大翅膀的牧师。

我问芝宝:“陈轩知道那个牧师是你吗？”芝宝摇摇头。“你还想去看任贤齐的演唱会吗？”芝宝点点头，又摇摇头。我狠狠的抽了口烟，说“你回去吧。”她起身开门，又关上，说：“于叔，别让陈轩知道我买了个号，不然他又该生气了。”我点点头。

晚上，芝宝没有像往常一样，迅速收拾东西回家。而是坐在电脑面前发呆。陈轩在部门QQ群里问芝宝为什么没有回家。芝宝怔了下，没有说话。我答道，芝宝的一些文件需要Charlie确认。陈轩在群里“哦”了一句，又飞速说“忙完就回家吧，别等我。”芝宝咬了咬嘴唇，去了洗手间。回来时，眼眶有点红。

QQ上，芝宝和陈轩的信息同时来了，我点开对话框。芝宝说：“于叔，陈轩现在怎么了？总爱赶我回家。”陈轩说：“于叔，我们队的那个牧师怎么没来啊，一会儿竞技场就开了。”


《神魔大陆》的每一天都是全新的


自由飞翔在克兰蒙多大陆


萝莉、御姐还有怪叔叔


每年圣诞节都会送出的圣诞装束


在城中漫步

其实我很想对陈轩说，那个牧师就是芝宝。可我答应了芝宝，没有说出这个秘密。我回道：“那就带芝宝好了，反正芝宝也在这里。”陈轩立马回了句：“不行，一会儿牧师上了怎么办？我们都打那么久了。”

Charlie回到公司时，已经是晚上21：30。芝宝找他签完字后，我对陈轩说，“竞技场也打完了，你送芝宝回家吧，那么晚了，让女孩子走夜路多不安全。”陈轩说，“一会儿要打双子呢，我们队伍不能缺我啊。于叔，你别操心了，我让芝宝打车回去。”

芝宝穿好风衣，系好围巾，走向陈轩身边，细声软语的说：“轩轩，你送我回去吧。”陈轩摸了摸她脑袋说：“你先走吧，我这还有事儿。”芝宝将他手拿起，握在手心，继续撒娇：“老公，你好久没送我了，天好冷，送我下好么？”

爱情永远没有公平的，无非是一个人爱的深，另一个人爱的浅。芝宝爱陈轩，而陈轩却不爱，不能说不爱，是爱的浅。我想起一句歌词“得不到的永远在骚动，被偏爱的都有恃无恐。”

陈轩最终还是没有送芝宝回家，他一直等双子打完，精灵牧师才上线。他迫切的问精灵牧师：“你怎么才来？今天竞技场你没来，双子也没来。是不是出什么事了？”精灵牧师说：“和男友吵架了。”陈轩道：“别难过，还有我呢。”精灵牧师说：“哭了好久。”陈轩发去一个拥抱的表情说：“你难受我也难受，我陪你去看风景吧。”

不要问我怎么知道他们之间的对话。这是芝宝截图发给我的，她说她整个心都是凉的。芝宝肿着眼睛来公司上班，陈轩依然没有任何表示。

吃早饭时，在茶水间，我安慰芝宝别难过，她轻描淡写说，“于叔，我真的没事儿。我只是想不通，我和他三个月的感情，居然比不上游戏里刚认识不到一个礼拜的牧师。”说着说着，她便不淡定了，眼泪簌簌的掉了下来，“于叔，我肚子疼难受的时候他没有安慰过我，游戏里一个无关风月的，虚幻角色却让他挂念在心里。于叔，我……我是她女朋友啊，不是……别人……啊。”

她抽噎着，无法将话语再继续下去。我掏出纸巾给她擦擦泪，拍了拍她肩膀“把状态调整好，别让同事看你笑话，也别让Charlie为你担心。”芝宝还是个孩子，她不应该被爱情弄成一副怨妇的模样。

在公司最忙碌的时候，芝宝辞职报告交到了Charlie手里。芝宝在邮件里写道，工作压力太大，无法承受。Charlie和我都明白到底是为什么。没有说什么，便在离职报告上签了字。芝宝对我们笑了笑，笑得很牵强，一点都不像刚进公司的那会儿，那个笑容灿烂的姑娘。芝宝走后，陈轩迷恋游戏的时间越来越多，我每天都能看见他和芝宝的那个牧师在一起。我八卦的问芝宝，和陈轩分手没有。芝宝说，他在游戏里跟我离婚了。

有一天，我见到芝宝的小火枪突然上线，我找遍了整个地图，在微风山谷拍卖师的肚子里发现了她。我私聊问，“你怎么在这里藏着。”她说，“在这里可以看见他，他看不到我。”顺着她的方向看去，陈轩正站在芝宝的牧师号身边。

她爱陈轩爱的居然如此卑微，“莫非你学小齐，在《神魔大陆·暮光之城》的主题曲MV里一样？一人饰两角。”我试图钻进拍卖师肚子里，可是巨人太高太壮，两个拍卖师也无法遮盖住我的身影。“于叔，我爱的好累。我还是想看任贤齐的演唱会。”说完便下了线。任贤齐神魔专场演唱会就要开了，官网出了抢票活动，我也参加了活动，我想抢一张，送给芝宝。陈轩闷闷不乐了好几天，一直到这天中午，他找我去抽烟。他递给我烟时，我说已经戒烟了。他点上烟，开始自言自语，“那个精灵牧师卖号了，游戏真没劲。”我说：“芝宝早不玩了。”

陈轩说：“就是因为芝宝不玩，我才跟精灵牧师在一起，现在精灵牧师又走了，又没人陪我玩，我怎么就那么惨？”狠狠抽了一口烟，又是一声长叹。

我的心里开始为芝宝疼了，我还是没有为芝宝守住秘密，我说：“陈轩，你到底有没有爱过芝宝？那个陪伴你的精灵牧师，就是芝宝！”我哐当的甩开门，回到办公桌前，留下目瞪口呆的陈轩。

据说，芝宝的精灵牧师很快就被人买走了。据说，芝宝如愿以偿的看了任


黄昏墓地的吸血鬼


一个人的孤单需要另一个人陪伴


乘坐气球观光克兰蒙多


双人乘坐乐趣更多


气球与飞龙哪个更拉风？

贤齐的演唱会。据说那个精灵牧师是陈轩买的。再后来，芝宝为他留下一个YY频道，彻底不见了。陈轩慢慢又恢复到原来的状态，在游戏里，他一个人站在老城自由港的一角，那里是他和芝宝结婚的地方。

我问陈轩，那个YY频道里到底有什么？他说没什么。我在陈轩YY最近访问的公会里，发现了这个神秘的YY。里面只有一些散乱的词语，他们组成了这个频道名字——“我喜欢你，很久了。等你，也很久了。现在，我要离开，比很久很久还要久……”进入这个频道，却发现里面还有这些话语：

“我问，怎样才能让一个人知道你在想她？你说，心里不停地默念她的名字，她就能感受到。可我一直在心底重复着你的名字，你却一直没有音信。也许，你并不知道我在等你。我问，当你在等一个人的短信时，你是会调成静音模式还是户外模式？你说，静音。这样，发现短信来到的时候就会充满惊喜。于是我调了静音，于是我马上就后悔。我一直在看手机，我觉得自己有些强迫症了，每一次屏幕亮起的瞬间，我的一颗心就也跟着亮了起来，这感觉，那么美好又那样心碎。也许，你并不知道我在等你。我问，你忙吗？在干嘛？吃了吗？你回答：“忙，很忙，没吃。”可我却发现自己笨笨地不知该再说些什么，再说什么都是多余，再说什么都只会让人厌烦。你生活在一个可以没有我的世界，我居住在一个只有你的天空。所以，我注定是个失败的人。

可是，为什么聪明的你不能帮我想一想，我还可以和你说什么，我还能为你做什么？

可是，为什么不忙的你不能试着回一些疑问句，让我们的对话更长？

可是，为什么你从没有这样的时候，这样想念着我，想念着一个一直在等你的人？

也许，你并不知道我在等你。我挂QQ，我总喜欢只打开你的分组，每一次，都能轻而易举看到你。每一次咚咚的敲门声后，我就会看看你，可你一直黑着一张臭脸，好像在生我的气。偶尔亮起来都不会动一动，总要我先向你问好。你怎么总是这么大的架子，这么大的谱，这么大的把握我一定会问好？你总是“忙完回家吧”、“你也快点回家吧”、“我走了”。我又不是无法回家，为什么总赶着投胎一样走啊？我等了那么久才等来你的一句话，而你就要下了……我想，也许，你并不知道我在等你。我的天空今天有点灰，

我想你，想你，好想你。

不停揣测你心里，可曾有，我的姓名。

才发现，

原来，你真的不知道我在等你。

现在，我要离开了。

或许想起曾经的我们，想起那些肆意欢笑的日子，想起那些画面，想起那些瞬间，还会心痛。但是我累了，所以我要离开，比很久很久还要久……

我们之所以会这样，或者是几米说：

因为你爱我时，我才喜欢你。

你离开我时，我才爱上你。

是你走得太快，

还是我赶不上你的脚步。

温暖背后的残酷，微笑隐藏的泪水

还好，我们都还年轻，还好，我决定离开了……”

结语

其实，芝宝的那个精灵牧师被我买了，虽然她的牧师号已经不值原来那个价钱，但是这样卖下去，她永远也看不了任贤齐的演唱会。另外，那天我也去了演唱会，除了听演唱会外我还期待意外地相遇，但是在现场我并没有见到芝宝，却见到了陈轩。人群鼎沸中，我拉住他大声地质问：“你来做什么？”他用手比划了一个心，对我说道：“我在寻找芝宝。”人总要等到失去才知道珍惜，在灯光划过的黑暗中，我看见他的眼角伴着缤纷的荧光棒，一直在闪烁。P


有实力的玩家才能征服飞龙坐骑


靓丽的血魔


女矮人火枪手不如改名叫萝莉火枪手


巨人与火枪手的组合煞是威猛


御姐与大叔

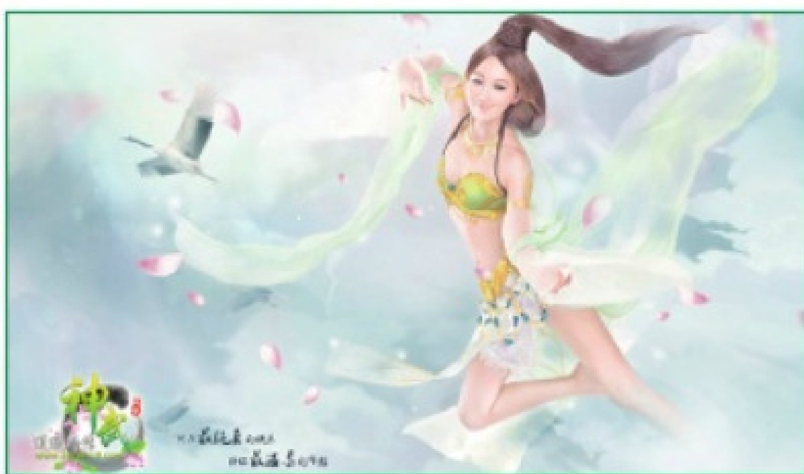
头条新闻

■《梦想世界》推出想象力玩法



近日，多益网络旗下的回合制网游《梦想世界》推出了全新玩法“财宝天下”，此次全新玩法为玩家带来了回合制游戏具有想象力的挑战内容。据悉，多益网络此次的“财宝天下”版本为玩家带来了3大全新活动——航海世纪、曙光之战、36计。航海玩法包括激战海盗搜罗财宝，捕鱼当达人，坐享私人海岛，亦可开拓新航线，征服新世界；曙光之战包括回合制DotA对战，体验劲爆的阵营PK；休闲活动36计包括炒房炒地玩转大富翁，抢地盘斗地鼠，计谋百出让玩家感受游戏的乐趣。多益网络表示，与“财宝天下”版本同步推出的还有最新仙兽和小精灵，可爱的仙兽如意猫会携超萌美女小精灵登场，美女与仙兽不仅造型可爱且拥有实用的作战技能；与此同时，梦想潮流站的时尚潮流装饰亦上市，这是玩家金秋个性装扮的必备物品，而染色只为让你能够更加与众不同。

■《神武》天使美眉加盟宠物“妹纸团”



多益网络近日宣布，全新的美眉宠物莅临《神武》，新加盟的宠物叫碧波仙子，是《神武》的天使化身。据悉，碧波仙子的造型是以莲叶为衣，以碧波为伴，拥有炫丽的舞技和凌厉的武艺，形象高贵靓丽。除了新宠碧波仙子外，《神武》还有由多位萌宠美宠组成的宠物“妹纸团”，这其中包括小小萝莉九尾灵狐、野蛮女友罗刹女、天然呆妹纸花魂、清纯小龙女等等，她们都在《神武》中等待玩家的到来。此外，《神武》“飞跃三界”其它的内容也十分丰富，其中包括上月提及的坐骑御魂法术系统使坐骑热潮久经不衰；还有全新的头像系统；神秘的新地图；3大新宠与庭院小伙伴等等。

■《梦想帝王》推出全新玩法“征战天下”



近日，多益网络旗下的网页游戏《梦想帝王》推出了全新玩法“征战天下”。据悉，新玩法与新活动一经上线便吸引了许多玩家的关注。“兵器系统”是此次“征战天下”带来的一种全新策略玩法，游戏中的每个兵种都会拥有多达18种的不同装备搭配方式，它将士兵的搭配和克制法则提升到了更高的层次。此外，新资料片的“会战群雄”将给大家带来新的PvP副本，在这里大家可以享受更激烈的双阵营4vs4战斗。这里考验玩家的是将领和兵种的搭配，战术与勇气的考验。在“逆袭蛮族”的活动中，玩家只要成功抵挡蛮族祭祀或者蛮族谋士的第一波进攻，就会有一次Roll点或者答题的机会，只要答对也能退敌拿奖励。除此以外，“时空裂缝”可以让大家挑战更多的历史名将，并且扮演著名战役主角改写历史。

月评

■ 想象力

如果我说苹果你会想到什么？吃的苹果？手机苹果？还是那场电影？当然这几种可能性都会存在于你的脑海中，如果你愿意，甚至还会出现一个从左边咬一口的苹果Logo……好吧，其实这个便是我们要说的主题——想象力。

现实里的想象力是无处不在的，而且也正因为有想象力，我们才有创造发明，正是因为想象力，我们才会发现新的事物定理，正是因为想象力我们的生活才得以进步。比如古人将有凹陷的物体用来装水，慢慢地便形成了现在的杯子。再比如牛顿通过苹果从树上掉落发现了万有引力，达芬奇手稿中的自行车、汽车、照相机等等。

当然，想象力并不止这些，当摄影与电影出现以后，更多的人在这里展现了自己的想象力，还记得那些千奇百怪的视觉错觉，那些在现实生活中并不存在的场景，被人们用想象力一一构建出来。而电影中，那些浮空的山水，那梦境中的经历，又给多少人带来了震撼……不过相比游戏，电影带来的往往是视觉上的冲击，而缺少了与观众的互动。

从早期的AD&D规则开始，一个奇幻的世界便被构造出来，时至今日，可以说大部分游戏都是从AD&D规则中演变而来。他们被赋予了一个与现实截然不同的世界，而玩家则扮演行走在游戏世界中的行人，体验与现实截然不同的生活。《梦想世界》此次推出的想象力玩法着实让人吃惊，但是从名字上看，却多少显得有些失望。不知道实际游戏中会不会带给玩家们一个惊喜。

想象力是世界前进的原动力，也是游戏发展的原动力。P

神武
●制作：多益网络 ●运营：多益网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■广州 宿命

《神武》白龙闹海副本攻略

在《神武》里，副本是由一段小故事组成的连续剧情，5人组队完成，中途队伍少于5人则无法继续进行。副本是大量经验来源之一，不但是经验多，而且物品奖励也很丰厚，但每种副本每天只有前两次能获得奖励。想要挑战某个副本，需要由玩家组队，且全体队员都达到副本要求的等级，到长安城说书先生（129，177）处即可触发该副本剧情。

《神武》目前共有4个副本，都是围绕西天取经的主线展开的经典故事。60级副本“白龙闹海”，在入门级基础上适当增加了一些难度。今天就为大家详细介绍“白龙闹海”副本，带大家初探《神武》妙趣横生的副本世界！

副本要求：

等级要求：达到60级

组队要求：组满5人

NPC：长安城（129，177）说书先生

副本介绍：

小白龙本应被囚鹰愁涧，如今却在龙宫与万圣公主重归于好，英雄们深感其中蹊跷，历经几番周折终于使得小白龙恢复记忆。恢复了记忆的小白龙怒不可遏的赶去找万圣公主和九头虫算帐，几位英雄应邀随小白龙一同前去做个见证。

副本流程：

从长安城说书先生处进去副本，初始场景是东海龙宫，跟随小白龙找到东海龙宫的万圣公主，小白龙戳穿了万圣公主的假情假意。万圣公主恼羞成怒，打算杀人灭口。一场与万圣公主的恶斗马上就要展开。万圣公主会龙卷，苍月会神佑，最好先杀蟹将。刚刚战胜万圣公主，九头虫就出现了，意图上演英雄救美。小白龙激动地上前与九头虫拼命，英雄们自然也要出手相助。封系封住两只鱼兵，建议新手队伍先杀小怪，高级队伍无视，主会神佑。九头虫被打败之后，丢下万圣公主自己一个人跑了。万圣公主向小白龙乞求活命，小白龙犹豫半晌，将这个艰难的选择交给了英雄们。第一个选项，万圣公主当场丧命。第二个选项，万圣公主会在最后杀九头虫相柳合体时出现为一个小怪。

决定了万圣公主的生死后，小白龙前去海底迷宫寻找东海龙王，却被蟹将军告知东海迷宫出现大量神秘妖魔，小白龙邀请英雄们伸出援手。在去东海迷宫的路上，英雄们遇到了妖魔假扮的东海龙军，小白龙用计戳穿了妖魔幽颜的身份，二话不说，开打。封住主怪两旁的怪物，建议先杀主怪，最后主怪剩下不多的血时，会对某个玩家触发一个融为一体的技能，对怪物的伤害会一半给玩家，所以医生要注意加血。打败幽颜后，小白龙一行继续前往东海迷宫，途中遇到东海龙王，他要求大家用符箓去加强相柳的封印。龙王走后，细心的小白龙却觉得此事大有可疑，主张直接消灭妖魔的首领。建议没有封系的队伍选择第一个选项，因为第二个选项有群体控制的怪物。选择遵龙王之命加强封印的话，小白龙在这里和英雄们分手独自与妖魔作战，英雄们来到封印之地，却被镇守的天将刑海所阻，一场恶斗后，天兵天将们狼狈而逃。护法天兵会嘲讽和反震。

选择依白龙之意斩杀敌酋的话，英雄们和小白龙找到神秘妖魔的首领冥天，经过一场艰苦的战斗终于杀死了冥天。然而冥天死前却得意地告诉英雄们这只是一个开始，小白龙大惊失色，带领英雄们赶赴封印之地。蝴蝶会群体控制，建议先杀麒麟。

无论之前英雄们做出了何种选择，在无面和九头虫的精心策划下，相柳终于还是被释放出来了，英雄们唯有与其一战。先杀无情，再杀无面，凤凰会高神佑，魔王寨怪物，主怪5回合后现身。

击败了相柳与九头虫的合体之后，小白龙再无牵挂，前去向观音菩萨谢罪，东海再次恢复了平静。



说书先生处接副本



和万圣公主恩断义绝



一个艰难的决定



对手比较强大

梦想世界

●制作：多益网络 ●运营：多益网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■北京 亢龙有悔

《梦想世界》飞升攻略

《梦想世界》充满想象力的挑战令许多玩家体验到了回合制游戏的魅力。在游戏的众多挑战当中，其飞升系统无疑是最刺激也是难度最大的，由于飞升门槛较高，大部分玩家也许还未曾体验到飞升的刺激与乐趣，今日笔者就带大家一起来窥探下飞升的奥秘。

一、飞升优势

飞升之所以能受到众多高等级玩家的追捧，当然是有其独特的优势所在。

第一，人物实力的上限提高。飞升后的玩家可以突破140级的等级限制，达到150级的等级大圆满境界；同时，相应的流派技能和基础战斗技能上限也能提高到155级和156级，修炼等级的上限也能提高到35级。在如今卧虎藏龙的梦想江湖里，想要突破巅峰达到更高境界，非渡劫飞升不可。

第二，超强的新召唤兽。想必各位玩家在官网或在游戏里都已经目睹过新召唤兽“雷精”和“剑灵”的风采了吧。两只新召唤兽除了拥有独特的形象外，还拥有非凡的资质，“雷精”擅于对法术的控制，而“剑灵”擅于物理攻击；同时两只召唤兽的攻击资质或法力资质都达到了2400以上，而合成后的新召唤兽资质更是恐怖；如此极品的召唤兽也只有飞升过的高手才能携带，不过未飞升的朋友也可以去初云峡谷等高级地图捕捉，只是不能参战而已。

第三，提升召唤兽实力。人物飞升后，可进行召唤兽飞升，提高召唤兽的等级上限到153级。飞升后的召唤兽便可开启进化功能，提高宠物资质上限；同时飞升后的神兽和仙兽还能获得额外的一次进修机会，但进修只能提高20点资质。

第四，各种华丽的飞升特效。只有飞升后的玩家才能开启110级武器的新外观造型，不过前提是要完成武器的开窍任务。110武器有全新的粒子光效，站在明月镇手持新光武，一定能成为全场瞩目焦点。除了武器特效，还可以把坐骑变化坐骑精灵，以及飞升独有的称谓和名称特效显示效果。



锻制御雷法宝–御雷珠



人劫拜访导师

二、飞升准备

综上种种飞升优势，想必大家已经按捺不住想要亲自去体验飞升乐趣了吧。工欲善其事，必先利其器，渡劫飞升是一次需要好好准备的挑战，大家朝这些方向冲刺吧！

第一，等级要求，需要玩家人物等级≥125级；

第二，技能要求，基础技能和流派技能中任意6项达到当前人物等级的满级状态。如果125级的玩家去飞升，也就是需要基础技能达到131级，流派技能达到130级。

第三，修炼要求，修炼总等级需要达到140级，但是这个总等级不包括坐骑技能和阵营称谓所附加的修炼等级。



与导师第一次对话

飞升的条件比较容易接受，不过有一点需要注意的是，游戏里的飞升分为最优飞升和非最优飞升。何为最优飞升？最优飞升有哪些好处？且听分解。如果玩家140级时飞升，就被称为最优飞升，此时可以获得20点属性点补偿；如果玩家非140级飞升则不是最优飞升，130～134级飞升则每级获得1点属性点，135~139级飞升则每级获得2点属性。下文有表格，方便大家了解属性点补偿规则，同时强烈建议各位140级飞升，能够多20点属性点，并且非最优飞升的玩家在今后的每次升级和升技能中也会提高金钱和经验消耗，来补足飞升时的等级到140级满技能的经验和金钱差额。



要看清楚了再点确认

三、飞升流程

准备就绪，满足飞升条件的玩家就可以前去天空要塞(117,43)处，找飞升接引人张天师领取渡劫任务了。整个渡劫任务主要分为3部分：人劫、天雷劫和仙魔

劫。3大渡劫任务都是对玩家实力的各种考验，只有实力不凡的玩家才能突破这重重艰险踏上修行之路。

第一关：人劫

得道者多助，失道者寡助！人劫就是对玩家游戏里人脉的一个考验。玩家需按照任务指引不分先后地拜访南遥国战士导师尉智信、天宁国法师导师木影、天宁国术士导师木魔、清岚国战士导师巴笑天、加洛国法师导师海心、加洛国术士导师洪浪。这一关是3劫中最简单的一关，由于只需要找各职业的玩家与你组队，即可轻松把你带入其职业的师道殿了。朋友多的玩家应该非常轻松的就渡过此关，朋友少的玩家也没关系，在系统信息框呼喊帮忙肯定会有热心的朋友来帮忙的。

第二关：天雷劫

天雷劫的难度也不高，主要是对玩家智力与团队配合的一个考验。天雷劫第一步，根据张天师的指引前往圣痕峡谷采集南明离火。玩家领取此任务后，去圣痕峡谷地图时，会在地图上发现一些类似“宝石矿”的东西，那就是任务所需的“能量石”，左键点击调查就有几率获得“南明离火”，如果所点的“能量石”没有“南明离火”，再点击地图上的其他“能量石”即可。天雷劫第二步，把“南明离火”交给张天师后，需要通过类似玩九宫格的小游戏来完成任务。这个小游戏，需要5人组队完成，并且队友的等级≥120级。下面主要讲解九宫格的玩法：场景中一共有9根柱子，即坎一、坤二、震三、巽四、宫五、乾六、兑七、艮八、离九，各代表数字1～9；玩家所需要做的就是给还没有编号的空柱子设置好编号，使9根柱子任意一排、任意一列和任意对角线上的数字相加之和等于15；一共需要完成3次，即可完成任务。举个简单的例子，例如场景中第一排的3根柱子为坤二、X、乾六，那么中间的柱子就应该设置为兑七(15-2-6=7)。

第三关：仙魔劫

这是最后一劫，也是难度最高的一劫，此关主要考验玩家的团队战斗实力。需要注意的一点是该挑战是连续2关的战斗，中间不会自动回复血气与魔力，所以在即将打完第一场时，应该对队伍状态进行调整和补给，以便迎接第2场战斗。在队伍配置方面除了暴力输出，医生必备外，如果有阴阳等封印职业可以更好的控制整场战斗。当然，各种解除状态的特技、九转还魂丹等特效药都是必备的。

第一场挑战天魔、地魔、人魔、心魔、酒魔、色魔、财魔、气魔。每个怪物都有各自的特色，至于杀怪的顺序，笔者的建议是首先攻击心魔，有封印的队伍则封印气魔，防止其召唤小怪；接着当天魔召唤出玩家形象时，先将该形象打出场，防止本方成员中天魔的一击必杀。干掉心魔之后，将注意力集中在地魔身上，将地魔杀掉，佛以补给为主，不过每3回合可以尝试封印酒魔，毕竟全员1000的伤害还是比较高的。而封印术士则仍以气魔为主要封印对象。杀掉地魔之后，速度击败天魔。过程中若天魔使用特殊技能，则先灭克隆玩家形象的怪。击败天魔之后，可选择击败气魔来解放术士的压力。气魔过后，攻击财魔。财魔之后攻击色魔，色魔完术士封印酒魔，佛给全员补给。当全员补充到一个较为满意的状态后，击败酒魔。进入下一场战斗。

顺利通过第一关的玩家们可以说是胜利在望了，第二场挑战各大天王，其难度略低于第一场。

基于各种Boss的技能，作战战术是首先击败千里眼，因为他的气候改变会提高怪的战斗能力，其次是顺风耳，因为顺风连斩比较棘手，之后为多闻天王，毕竟他的预言技能，很容易击中玩家。击败完这三个Boss之后，玩家可以随意选择，推荐优先选择广目天王，但请记住最后一个攻击持国天王，因为他的鬼魂术在其为场上最后一个怪时不会触发。

渡劫分升是目前《梦想世界》最具挑战也是最刺激最有乐趣的突破系统，是广大梦想玩家挑战的终极目标。梦想江湖无奇不有要让自己炼化至最高境界，必须通过渡劫飞升的挑战才能臻入佳境。


天雷劫对玩家团队配合要求挺高


天雷劫难度不高



仙魔劫第一关



仙魔劫第二关


寻找南明离火

头条新闻

■《霸者无双》12月15日进行开放性内测

群近日，搜狐畅游旗下的奇幻历史网游《霸者无双》宣布将于12月15日进行开放性内测。据悉，此次开放性测试新增多种趣味玩法、系统，地图也得到了全面优化，让玩家与武将的升级更轻松。搜狐畅游表示，《霸者无双》以五千年华夏文化为背景，集悬疑主线剧情、丰富的武将招募系统、创新策略型人怪混战等特色玩法于一体，玩家成长方向多样化，畅享轻松游戏的极致乐趣。在游戏中，玩家可以穿越回五千年前的上古时代，统率历代群雄，征服《霸者无双》这个奇幻的历史世界！



《霸者无双》12月15日开放性内测

■《鹿鼎记》无限江湖引导全民竞技

近日，搜狐畅游旗下的穿越武侠网游《鹿鼎记》游戏中举办了“百服互联团队争霸赛”活动，该活动依托游戏独创的“全服务器无缝连接技术”，将百组服务器的所有玩家全部汇聚一堂，展开了一场规模宏大的竞技赛事。搜狐畅游表示，《鹿鼎记》是搜狐畅游历时四年，由中、韩游戏人联合研发的穿越武侠网游，其卡通美术风格清新可爱地还原了金庸最后的武侠世界，在此次活动之后，“无限江湖体系”会进一步扩充升级，以服务器阵营为单位的大规模对抗将更为激烈，同时搜狐畅游还表示在今后的日子里，会为玩家们带来更多精彩的游戏内容与赛事活动。



■《战地风云Online》趣味战争第二季开战

搜狐畅游近日表示，其旗下的FPS网游《战地风云Online》举办的全民联赛进行到了第二季，玩家只要在规定时间登录服务器，并进入指定房间进行游戏，就有机会获得100元的现金奖励。全民联赛与其他比赛最大的不同就在于其不仅对获胜方进行奖励，对于失败一方以及经常参与的玩家也进行奖励。同时，赛事也增设了一些趣味奖金，例如：最意外死亡、最搞笑死亡奖励等，力争让每个参与的玩家都能获得奖励，至于总人数，搜狐畅游表示希望人人都有奖拿，但是由于参与人数众多，故每天只奖励100位玩家。



《霸者无双》12月15日开放性内测

■《天龙八部3》圣诞有你不孤单

搜狐畅游旗下的武侠网游《天龙八部3》曾因“天外江湖”受到不少玩家的好评。近日搜狐畅游表示，《天龙八部3》将于今年的圣诞节拉开圣诞武侠的序幕，让欢乐漂洋过海，让银装裹满洛阳，与游戏中的她一起过圣诞。除此以外，搜狐畅游还准备了诸多精彩纷呈的冬日经典活动供玩家参加；奖励也是十分丰厚的，海量经验、拉风坐骑，还有专属时装、绝版珍兽。

活动

■《霸者无双》公测有奖连线

搜狐畅游2D回合制奇幻历史网游《霸者无双》将于12月15日进行开放性内测。《霸者无双》以中华传统文化为背景，华夏五千年风云人物穿越时空限制，汇集到同一平台，玩家将与历代著名人物合作交流，杀伐征战，完成一统天下的终极梦想。游戏内特色武将招募系统最受玩家喜爱与关注，450位历史武将悉数登场，三国豪杰、巾帼红颜、帝王将相皆可收归帐下，成为您的专属武将，协同作战，一场旷世绝伦的群雄争霸战正在火爆上演。

有奖连线

1.运营公司	A 2D回合制
2.游戏画面	B 历史题材
3.游戏题材	C 12月15日
4.公测时间	D 搜狐畅游

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn

活动截止日期：2011年12月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2012年2月中期《大众软件》上公布。

奖品设置：

活动参与奖：3份，奖品为搜狐狐狸公仔

10月中旬刊搜狐有奖问答中奖名单

北京 周伟

福建 程阳

重庆 孙宇昊



天龙八部3
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://tl3.changyou.com/

■四川 阿鱼

《天龙八部3》兵圣奇阵破解之法

公元1081年，辽道宗耶律洪基一声令下，挥师北宋，雁门关烽烟再起。辽军兵强马壮，来势汹汹，誓要灭掉大宋。但宋朝早有防备，且拥有王安石、王韶等颇有才干的文臣武将，大宋军民齐心协力，将辽军阻挡在了雁门关之外。双方进入相持阶段。

眼前的僵局令耶律洪基大为不满，朝野之上，他勃然大怒：“我大辽十万雄兵，竟然攻不下一个小小的雁门关，要尔等何用？”随后，耶律洪基面容稍缓：“传我旨意，令4神将抓紧备战，务必将兵圣奇阵的奥秘参悟。一个月后，4神将携兵圣奇阵前往雁门关，摧毁关隘，踏平宋国！”

四神将与兵圣奇阵

消息传到栖居辽国的生意人高阳耳中，令他极为震动。这高阳名为生意人，实则是大宋首席密探。关于辽国4神将，高阳也有所耳闻，他们分别为耶律连城、耶律焱、萧逸风、萧如蔚与萧如筠。这其中，萧如蔚与萧如筠乃是双胞胎兄弟，两人行动一致，焦不离孟，因此被视作一人。辽军4神将武功盖世，乃是辽国镇国大将，耶律洪基令4人一齐备战，看来是决意要灭了大宋。不过，这兵圣奇阵是什么玩意儿，竟能让耶律洪基如此重视？

高阳利用自己在辽国的深厚人脉，打听关于兵圣奇阵的消息，得到的结果令他更加不安。原来，兵圣奇阵乃是一兵法名家留下的精妙阵法。此阵以风、林、火、山为阵眼，暗藏无上玄机，可大幅提升布阵之人的战斗力。辽军四神将各自占据一个阵眼，带领精兵日夜操练，一旦让他们将此阵练成，雁门关宋军势必难以抵挡。忧心忡忡的高阳散去万贯家财，苦寻应对之策。功夫不负有心人，高阳终于探知有一条密道，可以直达兵圣奇阵内。若能有一支武艺高强的精锐部队，趁辽军阵法尚未娴熟之际，通过密道闯入阵内，击杀四神将，则可除掉大宋的心腹之患。获知此讯息的高阳悄然离开辽国，来到辽国以西的楼兰城内，据说秘密通道的入口便在楼兰附近。随后，高阳飞鸽传书武林盟主于九莲，请他出面说服10大门派掌门，派遣武艺高强的弟子，为国而战。

国家兴亡，匹夫有责！10大门派纷纷派出门下精锐，奔赴楼兰城，听候高阳差遣。一场神不知鬼不觉的奇袭战即将来开序幕。

高阳的选材标准

大宋的江湖儿女热血激昂，纷纷请战，此情此景令高阳十分感动。但此战凶险万分，可谓九死一生，其结果更关系着大宋安危，因此高阳在挑选勇士时，要求极为苛刻。首先，必须是修为在80级以上的豪杰，才具备参与此战的资格。其次，此战的对手极为凶悍，高阳不会允许低于7人的队伍参战；同时，他建议豪杰们组满两个队伍，即12人，构成一个大的团队，报名参战。第三，团队职业的构成要均衡，近战远攻、肉盾医生、以及4大元素攻击，一个都不能少。如果队伍实力一般，且配合不够默契，建议带上4名峨眉弟子，最大限度地保障队员们的生命安全。

注：若条件允许，请大家使用语音聊天工具，使彼此间的交流更加顺畅。

奇袭之止风

通过秘道进入兵圣奇阵后，我们会发现自己位于风阵附近，镇守此地的乃是4神将之一的萧逸风，还有其散布在沿途的诸多风阵守卫。消灭掉沿途的风阵守卫后，便可到达风阵阵眼附近。这时，各位豪杰千万别贸然闯入阵眼，挑战萧逸风。因为一旦有人进入阵眼的势力范围，风阵便会自动触发奇妙屏障，将尚未进入阵眼的其他人阻隔在屏障之外，使我们战力受损。如此一来，与萧逸风之战将变得异常艰辛。因此，建议大家先集中在一起，然后在团长的指挥下，由分队队长组队跟随，将队员带入阵眼内。



辽国四神将之首：耶律连城



大宋密探高阳



兵圣奇阵地形图（部分）



挑战队伍杀入阵中

若运气实在不好，有队员被阻挡在屏障外，请大家来到阵眼出口附近的屏障旁，全体隐身，脱离战斗。此时，屏障消去，队员们就能集中在一起了。

进入阵眼后，与萧逸风的战斗开始。萧逸风有3个绝技，会根据自身血量先后施展出来。

萧逸风的第一个绝技是“旋风”。此技能施展后，距离萧逸风最远的队员会身陷风眼，无法行动，同时还会波及身边的其他队员。若围困目标队员的旋风30秒内未被击杀，将给该队员及其附近的队友造成巨大伤害。破解之法：战斗开始后，近战职业紧贴萧逸风，开足火力全力攻击；远攻职业分散站位，以保证有队员陷入风眼后，不会波及到自己。当某队员被风眼控制后，团长应立即命令远攻职业全力攻击围困该玩家的风眼，力争在30秒内铲除此祸害。

萧逸风的第二个绝技是“风雷弹”，此技能会追击被点名的队员，并在一定时间后爆炸，使队员们遭受重创。破解之法：近战队员继续攻击萧逸风，远攻职业全力击杀风雷弹。

萧逸风的第三个绝技是“风甲术”，可以反弹侠士们给予的内功伤害。破解之法：在风甲术消失前，请内功队员暂停攻击萧逸风，将此重任交给外功队员完成。

将萧逸风的“三板斧”化解后，击败他只是时间问题。

注：萧逸风在施展绝技时，聊天框里都会有相应的系统提示（以下Boss均会如此）。团长应根据系统提示，迅速作出反应，指挥队员们灵活作战；其他队员也请多多留意。另外，如果在战斗中不幸死亡，千万不要选择“出窍”，否则你将会被阻挡在屏障之外。这时，你应该淡定地躺在地上，等待峨眉队友的救援。

奇袭之除林

将沿途的林阵守卫消灭后，我们会到达林阵眼附近。此地由萧如蔚与萧如筠两兄弟镇守，因此便有了两个分战场。对此，团队应一分为二，两个小队同时进入战场，挑战双胞胎兄弟。

萧如蔚与萧如筠这对兄弟身怀4大绝技：林野迷踪、刺竹陷阱、同心竹与复活术。

我们先来看看“林野迷踪”，被此技能锁定的队员，脚下会出现一个较大的绿色光圈，随后陷入围困状态，无法自拔。同时，此状态还会波及周围的队友。紧接着，这对双胞胎兄弟很可能释放出“刺竹陷阱”，这些陷阱会以小型绿色光圈的形状，出现在队员们脚下，使目标持续遭受巨大伤害。萧如蔚兄弟的如意算盘打得很好：先让侠士们受困于“林野迷踪”技能，接着用“刺竹陷阱”重创所有侠士。破解之法：被“林野迷踪”锁定的队员，应迅速远离其他队友；同时，侠士们应跑起来，在躲避“刺竹陷阱”的同时，全力攻击萧家兄弟。如果不幸遭受“林野迷踪”与“刺竹陷阱”的双重打击，无需慌张，有瞬移技能的侠士可以迅速脱离陷阱；其他侠士则需要峨眉弟子的全力帮助，方能脱困。

萧家兄弟的第三个绝技是“同心竹”，此技能施展后，在两个战场会出现各种颜色的柱子，包含4大元素与内外攻击共6种类别。如果同心竹在限定时间内未被消灭，则会启动阵法保护，让萧家兄弟免疫相应的攻击伤害。比如：我们未能在限定时间内击毁同心竹·蓝（头上标有“冰抗”字样），萧家兄弟就会免疫冰属性攻击。也就是说，若所有同心竹都存在，那敌人将免疫所有攻击伤害。破解之法：战斗前重新调整队伍成员的搭配，然后将击杀同心竹的任务相应地分配给除峨眉外的每1个队员，如1小队负责冰、火与外功型竹子，2小队负责毒、玄与内功型竹子。当同心竹出现后，队员们要迅速击杀相应的目标竹子。

注：带有“毒抗”字样的同心竹，是指它能够增加Boss的毒抗，并非表示它可以免疫毒元素攻击。

萧家兄弟的看家绝技，是可以相互复活的“复活术”。当我们击杀其中一人后，若30秒内无法击杀另1人，则先前死亡的那人立即复活。破解之法：两个小队的队长及时交流，尽量让两个敌人的血量保持一致，当二者的血量所剩无几时，再全力击杀。


与萧逸风开战



近战队员紧贴萧逸风，全力攻击


绝技之“林野迷踪”


发现刺竹陷阱，赶紧避开它



全力攻击同心竹

奇袭之灭火

击杀萧家兄弟，除掉沿途的火阵守卫后，我们来到了火阵眼附近，耶律焱早已等候多时。耶律焱拥有4大绝技，稍有不慎，队伍将陷入万劫不复之地。

绝技一：必杀火环。耶律焱施展此技能后，场景开始变得炙热起来，恐怖的全屏火群即将来临，被火焰吞噬的人，将毫无生还的余地。破解之法：在火焰群攻来临前，场景内某个边缘地带会出现一个小范围的蓝色水圈，那里便是火焰群攻的破绽所在，团长应即时告知水圈位置，让大家迅速进入其中，避开致命火焰的侵袭。此技能相当考验团长的观察力与队员们的反应力。

绝技二：连环火圈。此技能会以小型火圈的形态，不断出现在队员们脚下，给大家造成较大伤害。一旦让火圈布满整个场景，我们将避无可避。破解之法：连环火圈每隔一段时间便会消失，我们应利用这一破绽，带着耶律焱围绕场景边缘地带开始跑圈，跑完外圈跑内圈。当我们在内圈中与耶律焱鏖战时，外圈的火环会逐渐消失，大家又有了新的躲避空间。

绝技三：火牛杀阵。此技能施展后，地府牛妖现身，它们会袭击被耶律焱点名的队员。一旦被这些牛妖碰上，我们便会在顷刻间丢掉性命。破解之法：团长要随时提醒牛妖锁定的目标，被锁定者应迅速远离牛妖。地府牛妖的移动速度较慢，躲避起来比较容易。同时，请未被点名的打手迅速击杀牛妖。

绝技四：飞火流星。当耶律焱的生命值剩下6分之1时，他会对一个人释放“飞火流星”技能，并且在施展此技能前，他还会让所有对手陷入恐惧状态。被“飞火流星”锁定的队员，如果没有足够的队友一起承担伤害，将会遭受被秒杀的悲惨命运。破解之法：当耶律焱给予的恐惧效果结束后，所有队员迅速回到场景中间，集中到一起，为那个悲剧的队友承担“飞火流星”的伤害，同时全力攻击耶律焱；峨眉要不断地给队友补血。

奇袭之移山

击败耶律焱后，我们找到火阵左边的接引人陈勇义，就能跨越崇山峻岭的阻碍，飞到本次战役的终极对手——耶律连城身边。作为4大神将之首，耶律连城的实力不容小觑，其拥有的3大绝学更是惊人。

与耶律连城战斗初期，他会利用山阵的地理优势，召唤石堆助阵。这些石堆有的反弹外功伤害，有的反弹内功伤害，若未能在限定时间内将其消灭，则会给队员们造成群体伤害，同时还会回复耶律连城的生命值。破解之法：当石堆出现后，请集中火力，优先消灭石堆。内功队员攻击反弹外功伤害的石堆；外功队员则攻击反弹内功伤害的石堆。战斗至中期，耶律连城会召唤元神与铁骨两大分身，元神免疫内功伤害，铁骨免疫外功伤害。若未能及时击杀分身，耶律连城将会进入免疫攻击的状态，增加我们的战斗难度。破解之法：当元神与铁骨现身时，场景中还会出现两个不同颜色的光圈，分别克制两个分身。大家可以根据系统提示，由内功队员对付铁骨，外功队员对付元神，将它们各自拉到相应的光圈内，便可迅速击杀。分身被击杀后，耶律连城会处于虚弱状态，这时我们应抓住机会，全力攻击。当耶律连城血量所剩无几时，他便会孤注一掷，开始启动吞天石阵，想要与侠士们玉石俱焚。一旦吞天石阵启动成功，我们便会遭受灭顶之灾，无一人能够生还。破解之法：在耶律连城即将开启石阵前，保留强力攻击技能；当他开始启动石阵后，请集中火力，全力攻击，峨眉也要参与到攻击中。大家一定要在限定时间内，将耶律连城击杀。

名利双收

惊闻兵圣奇阵被袭，4大神将身亡，耶律洪基如同遭受雷击，感到无比的痛心与沮丧。与此同时，辽军在雁门关连番受挫，令辽国朝野增添了一些不安的因素。据说有掌握实权的王公贵族蠢蠢欲动，欲取代耶律洪基的皇位。无奈之下，耶律洪基下令撤军，宋辽两国的硝烟暂时散去。此战立下大功的江湖侠士们，自然受到了英雄般得款待。他们不仅得到了朝廷给予的巨额经验与绚丽称号奖励，还从四大神将身上夺得了新武学“昊天真经”的秘笈残页，以及净云水、玉龙髓（龙纹材料）等珍贵物品，可谓名利双收 。P


在蓝色水圈里躲避火焰的侵袭


哇！地上好多火圈


地府牛妖出现，被盯上的人快闪


攻击反弹内功伤害的石堆


与耶律连城的元神作战

鹿鼎记

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■四川 阿鱼

《鹿鼎记》玩转星海祭祀活动

古域丛林，《鹿鼎记之步步惊心》里一个山清水秀的桃源境地。在这个位于扬州城外，百花谷旁的美丽天地中，姹紫嫣红、绿树成荫、小桥流水，一片生机盎然的景象。

在这片自然和谐的丛林内，居住着一群奇异的生物，名叫金牛座尾。这些如同小精灵般的生物深得《鹿鼎记》玩家们的喜爱，它们能够协助人们战斗，并增强大家的战斗力。许多玩家慕名前往古域丛林，只是为了捕捉一只金牛尾，用它繁殖出堪称极品的二代金牛座尾。

活动简介

星海祭祀是纳苏族一种传统的祭星风俗。每周一到周六，古域丛林会开启星海祭祀演练活动，供玩家们（40级以上方可参与）体验祭祀的乐趣，但没有任何奖励；只有周日下午17:00开启的正式活动，才会给予绝经验值、职业技能书、宝宝技能书、狂野定位符等奖励。

每周日下午16:55，系统会弹出“星海祭祀活动即将开始”的提示。这时，建议大家尽快赶到古域丛林，找到活动接引人何揽辰（Tab键打开地图可以看到位置），待17:00活动开始后，选择“参加正式星海”，进入祭祀场地，与敌对服务器的玩家展开较量。竞技场可以容纳的人数有限，去晚了就进不去了哦。

友情提示：开启组队的朋友，无法进入祭祀场地，所以请大家进入场地后再寻找伙伴，组建队伍。

星象划分

“星海祭祀”场景内共有风、火、水、土4大星象据点与东南西北中5小星象据点，竞技双方的任务便是祭奠这些星象，取得相应的所有权，从而为己方阵营增加星能。星能是衡量双方阵营胜负的关键因素，祭祀时间结束后，谁获取的星能较多，谁就是胜利者。与此同时，玩家们根据自己“个人信息”中所填的星座，会被随机划归到4大星象中。比如以下这种情况：

双子座、天秤座、水瓶座是风象星座，巨蟹座、天蝎座、双鱼座是水象星座，摩羯座、金牛座、处女座是土象星座，白羊座、狮子座、射手座是火象星座。（在屏幕右上方的人物状态图标中，可以看到自己所属的星象）

另外，对战双方的服务器阵营也有星象之分。每次祭祀，双方阵营都会被随机归属到4大星象中，一方两个星象。举个例子：本次祭祀，我方阵营属于火象与水象，那么这两个星象所在地便是我方大本营；敌方则以风象与土象为大本营。这里特别要说一下：如果你星座所属的星象与己方阵营一致，那你进入竞技场后，将会获得攻击与体质20%的加成。

机关陷阱

前面我们说过，星海祭祀获胜的关键，是抢占星象，获取星能；但是，我们如何才能顺利占领星象据点呢？

占领据点的方法很简单：到达目标据点后，任一玩家点击据点上方的六角星图案，对该星象的祭祀就开始了。30秒内如果没有敌对玩家来打断祭祀，则祭祀成功，该据点成为半占领状态；再过30秒，如果敌人依旧未能将据点抢回去，那么该据点就完全被我方占领。这时，该星象将为我方阵营持续增加星能，直到它被敌人夺回。风火水土四大星象与中宫星象每次提供20点星能，东南西北四小星象每次提供10点星能。

占领方法很简单，但占领的过程绝不轻松。我们除了要面对敌方阵营的挑战，还得面对可怕的机关陷阱。竞技场中的四大星象据点都有机关镇守，若贸然闯入，你将寸步难行，甚至死于非命。风象据点悬浮于半空中，风象玩家可以通


景色怡人的古域丛林


活动接引人何揽辰


竞技场地图（部分）


祭祀中

过峭壁旁边的云鸟顺利到达该据点，其他玩家就只能施展轻功，在悬崖峭壁间跳来跳去，异常艰难地到达该据点，中途还有可能遭受敌对玩家的突袭。火象据点旁边有许多会喷火的石像，一旦被烈焰喷中，就会遭受重创，但火象玩家可以免疫。通往水象据点的路上有一条“波涛曲道”，每隔一会儿便有水柱四射，击伤路人，但水象玩家免疫。土象据点的必经之路上有一个“岩爆幻阵”，非本象玩家进入其中，非死即伤。

是的，你没有看错，这些机关陷阱不会为难本星象玩家，但对异类玩家毫不留情。因此，祭祀活动开始后，大家应抢先前往与自己星象相符的据点，争夺控制权。

在前往4大星象的途中，我们会路过5小星象。其中，东南西北4个星象据点附近没有任何障碍，大家可以轻松开展祭祀活动。而中宫星象据点附近也只是有些许陡壁，我们可以施展轻功，迅速到达该据点。如果没有敌对玩家的攻击，5小星象的据点很容易被占领，建议大家尽快抢占。

友情提示：中宫星象据点被完全占领后，每隔一段时间，会产生范围伤害“中宫星雷”，中宫星雷对当前占领方玩家无效，但对非占领方玩家有一定威胁，大家务必注意。

破解之法

占领本星象据点，只是夺取胜利的第一步。竞技场内有4大星象与5小星象共9个据点，如果只负责本星象据点，显然难以获得足够多的星能。况且，敌人也绝非善类，同星象的敌人必定会来夺取相应的据点。所以，我们不仅要占领并守好本星象据点，还要去夺取其他据点，以及支援争夺其他据点的战友。这就涉及到一个问题：对于非本星象的据点，我们该如何应付那些机关与天堑？

先来看看风象据点，这个没什么窍门，你的轻功技术必须熟练，这样才能飞到该据点。为了防止被风象敌人阻击，建议大家集中在一起，一齐施展轻功，稳步推进，以强大的攻击阵容击溃对手。接着来看看火象据点，你可以趁石像暂停喷火的短暂时间，一步一步地在火焰的空隙中穿行；或者干脆绕到石像后面，躲开火焰的侵袭。水象据点附近的“波涛曲道”也会有极短的时间暂停喷射，趁这个机会小心翼翼地穿过去吧。至于土象据点附近的“岩爆幻阵”，我们避开它就可以了。当你看到不远处的地上有淡淡的黄色圆环，请勿靠近，那便是“岩爆幻阵”的势力范围，在它附近有一条窄小的通道，我们可以毫无损伤地通过。

知晓了破解之法，4大星象的机关陷阱不再是我们的噩梦。此时，我们唯一的阻碍，便是来自敌对服务器的玩家。此时，胜负的关键已经不再靠攻略秘笈，而是靠玩家们自己，团结互助、奋勇杀敌、战术得当、行动统一才是取胜的关键。

友情提示：竞技过程中，打开屏幕右下方“全星象星能榜”旁边的小箭头，可以看到各据点的占领情况。东、南、西、北、中、风、火、水、土这9个字会根据占领情况来变色，红色代表火星象的玩家占领，蓝色代表水星象占领，土黄色代表土星象占领，淡青色代表风星象占领。大家可以随时查询战场动态，随机应变，采用灵活机动、行之有效的战术克敌制胜。

三重大奖

星海祭祀的竞技要素谈得差不多了，接下来我们一起来看看奖励的分配方式。此活动具有全民参与的性质，因此奖励也是全民皆有，一个也不能少。

首先，在竞技过程中，位于星象据点势力范围的玩家，会不断获得经验值奖励。笔者现在90多级，参加一次星海祭祀，大概能获得500多万经验值。站着不动，就能获得数百万经验，这奖励实在是太值了。

其次，活动结束后，“贡献星能排名前三”与“祭祀次数排名前三”的玩家，可以在何揽辰那里领取狂野定位符、宝宝技能书等奖励。

第三，未能进入前三的玩家也不要郁闷，你们同样有获取职业技能书的机会。只要大家在活动中坚持到最后一刻，就可以与何揽辰对话，参加抽奖活动。若你的人品极好，天价技能书就会来到你的背包里。

三重大奖，全民狂欢，尽在星海祭祀！


风象据点易守难攻


我是火星象玩家，所以不怕被火喷


中宫星雷来了！


“波涛曲道”并非过不去的天堑



观察战场形势

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环（游戏）校区

大学毕业“回炉”职业培训终成IT白领

当前，就业难的问题正在成为大学应届生的最大困扰。找个工作难，找个好工作更是难上加难。农村出身的陈伟（化名），大学毕业后，怀着美好的憧憬来到北京。计算机应用专业毕业的他很幸运地找到了工作，但是却在工作中遭遇了理论与实际应用脱节的发展瓶颈。辞职后的他通过参加游戏职业培训，终于重新找回了属于自己的成功之路。

遭遇工作瓶颈

陈伟是一个朴实的农村孩子。寒窗苦读十二载，陈伟的高考成绩却没能上本科线，后来他选择一所专科学校报读了计算机应用专业。大学毕业后，陈伟怀着对未来的美好憧憬来到北京，并很幸运地找到了一份计算机方面的工作。

顺利找到工作，这让陈伟暗自欣喜。可一工作才发现，自己高兴得太早了。原以为对大学计算机应用专业的毕业生来说，这份工作会很简单轻松。然而真正开始工作以后，陈伟才发现自己在大学里苦学了3年的知识并不适应当前工作要求，即使是工作中一些最常见的问题也难以解决，工作起来很吃力。好强的陈伟想通过自学来充实提高自己，但这样学到的知识比较零散，经常遇到无法解决的难题，技术根本无法得到很好的提升。

毅然辞职充电

陈伟开始犹豫，如果继续留在公司也能勉强应付一阵子，但这种感觉却让他如芒刺在背。为了更好地提升自己，跟上市场需求的步伐，陈伟开始重新规划自己的职业生涯。从小，陈伟就对游戏有着一份难以言说的喜爱，对FPS类游戏尤为钟情。他喜欢游戏里边的场景和建筑，觉得那才是艺术。经过慎重考虑，他决定重新走进校园，投身游戏制作大潮。这不仅意味着要放弃好不容易找到的工作，更会失去稳定的经济来源，但陈伟相信没有改变就没有蜕变，变则通，通则久远。他决定破釜沉舟，辞去工作背水一战。

人们常说教育是一种巨额投资，但选择一所信誉度好的培训学校无异于将这种投资风险降到了最低。为了找到一所能适合自己的学校，陈伟经过多方了解，最终选择了汇众教育北京北三环游戏学院，报名参加游戏美术设计师培训脱产班学习。这所学校办学历史悠久，就业率高，口碑很好，这对于陈伟来说无异于在绝望的沙漠中觅到了一片绿洲！

在汇众教育北京北三环游戏学院学习的这段时间里，陈伟白天上课晚上在餐厅做兼职，风雨无阻；别人出去玩的时候他却埋头在机房建模贴图、钻研难题，甚至在假期都能在学校看到他匆忙的身影。学习期间，陈伟通过参加学校的各种案例项目，积累了丰富的实践经验，并具备了很强的实战能力。汇众教育先进实用的教材，注重实际工作能力锻炼的多模式教学方法，使陈伟的技术水平突飞猛进。

宝剑锋从磨砺出

从北京北三环游戏学院毕业后，陈伟被一家大型游戏公司录用。陈伟入职该公司后，试用期的工资就远超从前。由于掌握了过硬的游戏研发技能，工作中陈伟也得心应手。

回想起曾经经历的种种，陈伟满怀感慨：“世界处处都有竞争，人生时时都存在挑战。敢于挑战是攀登智慧高峰的手杖，挫折是人生路上必不可少的一道关卡，能否通过就在于你是否有敢于挑战的勇气。”勇于挑战勇攀高峰，突破自我追求卓越。陈伟通过自己的努力实现了个人职业生涯的成功跨越，用自己的实际行动挑战自我，不断充实自我，他期待在未来逐步走向事业的高峰。

汇众教育北京北三环（游戏）校区凭借雄厚的师资力量和完善的就业服务，多年来为全国各大游戏动漫公司培养了大批优秀游戏动漫设计精英，毕业学员任职于新浪、搜狐、目标软件、完美时空、盛大、光宇华夏等知名企业。2011年学院与全国130多家企业签订用人协议，定向培养2D、3D游戏动漫设计人才。本月热招40名学员，大中专毕业生或高中以上学历的游戏动漫爱好者均可报名，零起点培训，采用小班制授课（可选择脱产或业余学习），专业理论+企业项目实训，聘请企业名师顾问团指导学员的作品设计。名额有限，欲报从速。每周六下午免费公开课欢迎体验。P

汇众教育北京北三环（游戏）校区
全国咨询电话：010-51288995
全国免费咨询电话：400-6880-189
咨询QQ: 1554817983 1181781806 138506083
学校网站：http://ot.gamfe.com
地址：北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
成都（动漫游戏）校区

定向就业结硕果 汇众学子吐真言

汇众教育成都游戏动漫学院，作为专业的游戏动漫人才培训学校，自2006年起，已经为行业培养了2000余名专业人员，学员遍及各大游戏公司，优秀学子不胜枚举。学员们来的时候，学历高低错落，经验千差万别，最后通过学习，都顺利的走上了工作岗位。

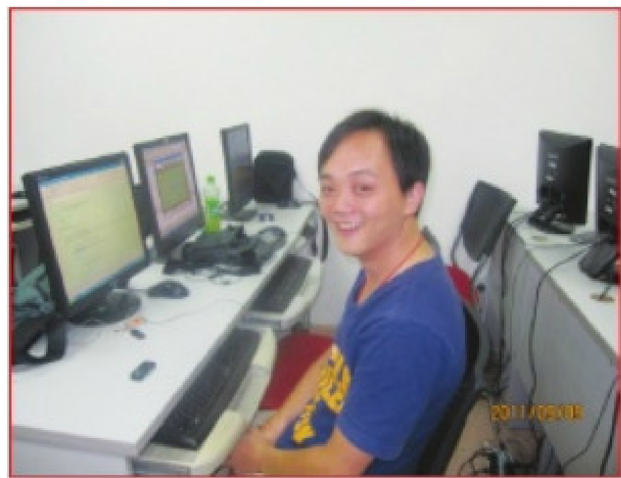
在大家依依不舍告别母校，纷纷走上工作岗位的时候，部分同学感慨万千，他们的感言，也许正是更多正在寻找和迟疑同学想知道的真实情况。这里，选取几个同学的感言，若能给予读者一些启发，不枉同学们一番真言。



姓名：徐思雨　学员编号：G031201010110847　毕业学院：荷兰汉恩大学　就业时间：2011年10月17日　就职公司：成都完美风暴　就业岗位：游戏策划

我的志向是当一名游戏策划，为了实现这个理想，我来汇众成都校区选择了程序专业。因为作为一名懂程序的策划，在各方面是比较有优势的。因为一个策划如果懂程序，那么在创意和设计方面能够尽量做到贴近实际，能够从技术的角度来思考问题，更能够比较顺畅的和实现你自己创意的程序员来沟通。

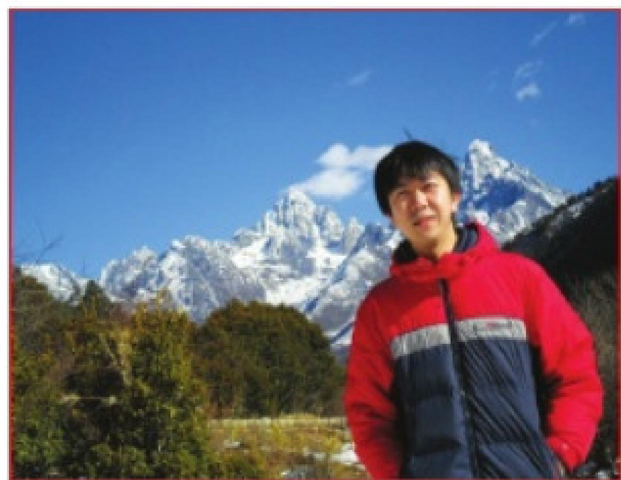
不得不说，汇众成都校区的程序专业确实很不错，在曾磊夫老师严谨和负责教学风格之下，我在一年中学习了许多非常实用的计算机编程技术，熟练掌握了C，C++语言，能够灵活运用各种算法和数据结构，能够独立的在Windows平台上制作出一些完整的休闲游戏，并且对用JAVA语言编程也有了一定的了解和使用经验。



姓名：姚睿　学员编号：G031201011110852 就职公司：成都哆可梦

就业岗位：游戏程序　就业时间：2011年9月16日

从当初放下一切到汇众游戏学院学习游戏开发，到现在顺利的进入了游戏公司做了自己向往的工作，这一切都和在汇众的学习分不开的。在汇众，我不但学习到了自己想要学习的知识，甚至更是超出了预期，特别是一些理念、思想、好的习惯的培养，所以在进入开发游戏的岗位后我能迅速的上手，同时能分析和学习别人更好的思想和技术；当然，实际的工作中需要学习的内容更多更广，特别是这样特殊的行业你需要更加的努力。假如30岁的我如果能通过这样方法向梦想靠近，那么你们也一定可以的。



姓名：于潇　学历：本科　就业单位：成都叶网科技

就业感言：坚持自己的选择，终将走向成功

在汇众教育游戏学院学习的日子，不仅能学习到游戏制作知识，同时让我感悟到很多对就业更为宝贵的东西，现在就同大家一起分享几点：

1、为自己选择正确的方向

在进入汇众教育游戏学院之前，我就将自己的游戏从业定位为策划方向。在分科时，虽然很多人建议我选择程序，但考虑到自己的实际情况，本着取长补短的原则，最终选择了美术方向。虽然我之前对美术没有任何基础一窍不通，但就是在这种情况下坚持到最后，我获得了比别人更多的收获。最终事实也证明这些收获在工作上为我带来了很多帮助。为自己准确定位，为自己选择适合的课程，无论是在今后学习还是工作中，都是非常必要的。

2、学无止境，永不怠学

学校老师在有限的时间中，能够传授给我们的东西是有限的。自己能吸收多少，完全取决于自己的学习效率和学习方法。认真对待每次的作业练习和考试，这些经验都将是你进入游戏行业后的财富，将会让你在日后受益匪浅。

作为一位从汇众教育游戏学院走出来的前辈，我要对大家说：只要你努力去对待自己的选择，珍惜每天每刻在汇众教育游戏学院的学习机会，游戏行业的大门将随时为你敞开。

汇众教育成都校区学子之所以受欢迎，一是因为成都产业环境好，游戏企业众多，成都是国家重要的数字游戏动漫产业基地，现有游戏动漫开发、运营和专业人才培养等企业210余家，从业人员约3万人，2009年实现销售收入28亿元，被誉为中国游戏产业前3强城市。二是汇众成都2000余名学子在企业良好的表现，得到了企业的充分认可。

2011最后20个三方协议名额火热预定中：

年满18周岁，中等学历以上，对游戏动漫感兴趣的学生。

免费补习游戏程序、游戏美术基础

企业赞助奖学金1000元/生（限前20位） P

汇众教育成都（动漫游戏）校区

咨询电话：028-86925115 85586115

咨询QQ：800013243

网络报名：http://cda.gamfe.com/ www.cddongman.com

地址：成都市青羊区顺城大街218号2楼（中西顺城街公交站）

看农村娃是如何进央视的

汇众教育 本期推荐校区

济南（动漫游戏）校区

优秀学员案例



姓名：孟帅

年龄：26岁

学历：本科（吉林大学油画专业）

2009年大学毕业以后，虽说我是本科，但是找个合适对口的工作太难了！不得已去做了某知名品牌的电脑销售，收入有高有低，基本上能满足基本的生活。只是学了这么多年美术的我知道，未来的世界是离不开电脑的，技术与艺术一旦结合，魅力是无穷大的。与其在中小企业里面挣扎着讨生活，真不如静下心来加强一下自己的技术。我父亲是个普普通通的农民，没多少文化，可是对我说：有多大的本事就端多大的饭碗！要学就学个能干一辈子的，能干出点名堂的。我很庆幸有爱我并开明的父亲。

然后我们就认真的去选行业，选学校，前前后后跑了大概半个月，汇众教育济南（动漫游戏）学院让我们感到特别踏实、特别放心。老师没有过度的承诺，就实实在在的告诉我：好好学习，才能有好出路。一年的时间很快，第一个毕业作品完成后，我心里就有底了。我知道自己肯定能进大公司，跟2009年大学毕业的心态完全不一样。然后，很顺利，去了央视，9月初签约，10月份就办了户口进京、事业编制等问题。

现在很多大学同学、曾经的同事领导问我：怎么就是我能去中央电视台？我怎么去的中央电视台？很简单，这是我一年前选汇众教育济南（动漫游戏）学院的结果。至于在央视的薪水，还行吧。以后会挣的更多。

汇众教育是中国数字娱乐教育领域中，以产学研为一体致力于培养动漫游戏设计与开发人才的专业机构，目前主要开设游戏学院、动漫学院项目。济南（动漫游戏）校区作为其直营校区之一，自2005年创建至今，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为济南市乃至整个山东省数字娱乐职业教育事业提供了专业参考及标准。截至当前，已经成功为国家培养并输送学员多达2000名，任职各大游戏动漫名企，并成为公司的技术骨干。

汇众教育济南（动漫游戏）校区
咨询电话：0531-82399012
咨询QQ：800015399
学院官网：http://jn.gamfe.com/
地址：济南市历城区山大路126号科苑大厦14层

学生作品展示







汇众教育
本期推荐校区
总部校区

汇众教育学子任央视动画片《三国演义》制作骨干

由北京银河长兴影视文化传播有限责任公司倾力研发及制作的三维动画电视连续剧《三国演义》于2011年10月8日在中央电视台少儿频道正式播出了！每晚21:00～22:00三集连播。令人欣喜的是：在《三国演义》的制作团队中，毕业于北京汇众益智科技有限公司动漫专业的畅小静、邢蕊、黄思竣、卢义明、王子瑞、张洁等六位学员以优异的专业技能和职业素养成为了这部电视剧的制作骨干。

据了解，动画电视剧《三国演义》项目是2005年3月立项，由北京银河长兴影视文化公司负责开发、制作。经过三年筹备、研究、设计、创新、制作，于2007年8月制作完成了《三国演义（序集）》。通过试映，得到了业内专家和相关部门的一致肯定。这也是我国一部采用纯三维技术生产的历史题材的高清动画电视连续剧，是我国一部将收视人群定位在"全龄人"上，立足国内，面向国际市场的三维动画剧。北京银河长兴影视文化公司负责人介绍说：《序集》在制作中，公司依靠自身力量，自主创新，研发出了三维动画制作全剧需要的部分高难技术，解决了"水" "云" "角色变化" "布料解算" "毛发" "群集动画"等难题。这些关键性技术对促进我国三维动画生产将起到积极作用。有业内专家表示：三维高清动画电视连续剧《三国演义（序集）》的创作成功在我国动画制作技术发展史上有着重要的意义。这个项目的三维制作技术水准目前在亚洲名列前茅，在世界范围内也属于先进水平。能参与到如此优秀的动画项目中，汇众教育学员凭的是真功夫。

据介绍，畅小静等6位汇众教育学员毕业后入职于北京银河长兴影视文化传播有限责任公司，分别担任《三国演义》项目的动画师及解算师，他们用在汇众教育学到的娴熟的专业技能和团队精神，出色地完成了《三国演义》项目中所承担的工作，赢得了北京银河长兴公司的高度认可。谈到母校汇众教育，《三国演义》项目动画师畅小静感慨：通过汇众教育一年多的专业学习，我从只是纯粹喜爱动漫的小女孩蜕变为有专业技能的动漫人，并荣幸地成为代表世界先进水平的《三国演义》动画项目组的一员，这个变化可以说是汇众教育带给我的。

对于学员的专业技能培养，汇众教育数字技术研究院负责人宁少华介绍说，汇众教育作为国内知名的游戏动漫人才培养机构，至今已有八年发展和积淀，从公司成立之初，就一直坚持走产学研结合的道路，始终将研发和教学作为公司的生存发展之根本，保持课程研发、技术更新及专家师资在同行业的领先优势。积极与各大动漫公司进行商业项目的合作，由汇众教育的资深专家、专业老师带领指导，使学员亲身参与各动漫商业项目的整个制作过程，通过商业项目的实战训练，能够使学员掌握前沿的专业技能，动手能力得到更大的提升，就业的核心竞争力将更为突出。

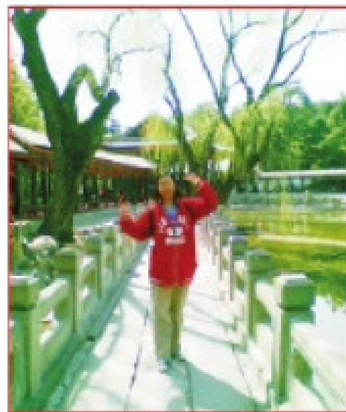
据介绍，在连续参加的2007、2008年两届中国国际影视节目展和两届北京创意产业博览会上，北京银河长兴影视文化传播有限责任公司的三维高清电视连续剧《三国演义》受到了国内外很多影视机构的关注，先后接待了国内外5000余人次的现场咨询，其中有意购买海外发行权的有200余家。

附：参与《三国演义》项目的汇众教育学员：



畅小静

在西安校区学习动漫专业，并进入汇众研究院北京基地深造动画，于2010年8月入职北京银河长兴影视文化有限责任公司，担任《三国演义》项目动画师。



邢蕊

在北京朝阳校区学习动漫专业，并进入汇众研究院北京基地深造动画，于2010年8月入职北京银河长兴影视文化有限责任公司，担任《三国演义》项目动画师。



黄思竣

汇众研究院北京基地动漫专业毕业，目前担任《三国演义》项目动画师。



卢义明

汇众研究院北京基地动漫专业毕业，目前担任《三国演义》项目解算师。

王子瑞

在济南校区学习动漫专业，并进入汇众研究院北京基地深造动画，于2010年8月入职北京银河长兴影视文化有限责任公司，担任《三国演义》项目动画师。

张 洁

汇众研究院北京基地动漫专业毕业，目前担任《三国演义》项目解算师。P

猎天 ●制作：斗胜游戏 ●运营：盛大游戏
●游戏类型：3D大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：尚未测试
●官方网站：http://lt.sdo.com

■上海 天天泡温泉

《猎天》开启天、地、人三界之旅

作为游戏业内品牌展会，盛大游戏All Star每年都会携多款重量级网游亮相。《猎天》作为盛大游戏2011 All Star唯一一款3D神话题材网游，凭借唯美的中国风场景，雄浑刚劲的硬派人物画风，充满中国古典神话底蕴的游戏世界观，在还未露面前就已经得到了广泛的关注。

唯美画面

全程享受中国风的3D高清唯美画面，从安逸宁静中透出一点点不安与紧张的龙隐镇走出来，经过毒蛇谷、流火坡、红枫林、匪人岭、黑水河岸、埋骨原、蛊苗地，进入淡淡妖气的古树穴，辗转至云雾飘渺的仙人洞，到达阴森诡异的穆王陵墓，站在穆王棺前，回望万人坑，我在寻找什么？我又在忘忘什么？为什么我会在幽冥地府重生？我生我死是在追求什么吗？超庞大剧情架构配合精致卓越的游戏画面，打造今年最具有神话底蕴的视觉盛宴。

12职业

神、仙、佛、人、妖、怪、魔、鬼8大势力，剑道、盾甲、马术3系战士，符咒、道画、气杀3系道士，空灵、风灵、因果3系灵鹿，神弓、花火、暗器3系弓手12职业数百技能玩转天、地、人三界，气势磅礴的世界观布局，《猎天》世界的各种故事演绎，舞台已经搭好，好戏即将登场。

魂灵设计

独特创新的魂灵设计，既实用又好玩且符合中国古老文化，死亡以后有没有魂魄？它能干点啥？它能瞬间穿墙日行千里吗？它有没有自己的独立思维？所谓灵魂出窍，神秘莫测。猎天世界里，死亡以后是存在魂灵的，它可以拯救队友于危难，也能附在敌人身上让其痛不欲生，更加不可思议的是，魂灵之间也存在敌对关系，真是做鬼也不放过你，鬼又何必为难鬼呢？当然，符合特定条件，魂灵可以归位，人间还是挺美好的嘛！

挑战领域

挑战领域分两种：

一：特定条件特点地方启动领域战，独享异次元空间，兄弟齐心，其利断金，职业配合加上正确的战术及跑位，一场不受外界影响痛快淋漓的战斗开始了，不同的职业不同的技能不同的装备不同的游戏水平，方寸之地，变化万千，尽情享受攻的乐趣；

二：杀Boss是一种乐趣，可曾想过和Boss一起战斗又是一种什么乐趣呢？当敌友关系转换，尤其是Boss对你言听计从，那是怎样的快感？团队还是那个团队，不同的是，Boss助阵，怪物何其多，我将一律斩杀于刀下，尽情享受守的乐趣。

随机关卡

关卡一直以来是游戏最耐玩的环节，那么随机关卡一定是游戏最最耐玩的环节，既然叫关卡，那就代表着一系列的战斗一系列的解谜一系列的过关一系列的Boss一系列的装备一系列的成就，所谓过五关斩六将，再好玩的关卡也会有玩厌的时候，但是，如果关卡里面所有的元素全部能够随机组合产生新的关卡，你有何感想？永远的经典，《暗黑破坏神》的随机地图你不会忘记吧？《猎天》世界里所有关卡皆为随机关卡，诸法皆从一而生。

结语

由于篇幅所限，《猎天》的出众的游戏特色只能先介绍到这里，想更加了解这个奇妙的神话世界么？欢迎加入《猎天》之旅，让我们一起"猎"一个天下吧！



道士三系别



地府油锅真实画面



副本关卡



活人魂灵屏幕对比照

盛大游戏

盛大旗下数款手机游戏正式亮相

■北京 faith

小鸟爆破

消除类游戏一直都是MM们很喜欢的游戏，不过在很多人眼里那种千篇一律的风格，我想很多人都已经玩腻了，但是这款《小鸟爆破》却一改之前人们对这种益智类游戏的想法。游戏玩法虽简单，但以玩法灵活多样、合理分配游戏紧迫感、濒临险境后的一举脱逃后的愉悦感、炸弹黑洞旋风带来的刺激感……最最重要的是颜色形状各异担忧可爱至极的小鸟魅力……让你感到游戏巨大的吸引力。

画面点评：出色的连击动画及画面的精致美轮美奂。

音乐点评：背景音乐十分的俏皮可爱。

可玩性点评：与PC平台上的益智类游戏不同，该作无论画面还是玩法，都超乎寻常地有乐趣，当然，这也和该作轻松可爱的画面风格是分不开的。

暗影神枪

虽然该作有点山寨Xbox360的《战争机器》，但也算手机平台中的重量级作品了。游戏的画面可以算的上出类拔萃，人物的多边形的数量差不多已经能让你看见盔甲上的细细纹路了。散弹枪、机枪、榴弹枪、地雷等武器应有尽有，一路上可以尽情杀戮，体验肾上腺素激增的爽快。

画面点评：精致的游戏画面

音乐点评：摇滚乐配合机枪的轰鸣声

可玩性点评：手机版“战争游戏”，男人都不应该错过的打枪游戏。

丁丁历险记

只要看过漫画或电影的人，都会认得大名鼎鼎的《丁丁历险记》，作为一款电影衍生性的游戏，它很好地诠释了“大孩子的小梦想”这个主题。这就是一个大孩子也能找到童年回忆的精品游戏，同时又是一部耐人寻味的电影艺术，游戏与艺术总是相辅相成，我们从中体验生活，认识自我。

画面点评：动画渲染的卡通风格

音乐点评：原汁原味的电影级配乐

可玩性点评：让你摆脱工作的烦恼，重回童年

发条骑士

很多朋友从小就有着这么一个梦想，扮演一个小小骑士畅游于古堡之中，为了拯救心爱的公主，和巨兽、怪龙战斗，最后抱得美人归。如今这个梦想的确能够实现，你只需要一部安卓手机，然后再下载这款《发条骑士》就能圆你的小小梦想啦。骑士虽小，但也五脏俱全，各种打斗技巧样样精通，更有四个精彩丰呈的神奇世界等你闯荡。生活中的一个小小梦想，手机中的一个大大世界。

画面点评：充满中世纪艺术气息的唯美画面

音乐点评：钢琴与管风琴动人的旋律陪伴你的游戏之旅

可玩性点评：总计50个个性关卡，让人泪流满面

贪婪公司

这款游戏可谓是即时战略游戏中的极品，因为它在Xbox，PS3，PC等主机平台上进行过发布，且销售量颇高。时至今日，厂家在保持着游戏可玩性和画面效果的同时，把这款游戏移植到了手机平台。游戏保持着以蒸汽朋克世界的游戏背景，并依托于手机硬件的强力性能，保持着几乎和家用机一样的画面水准。

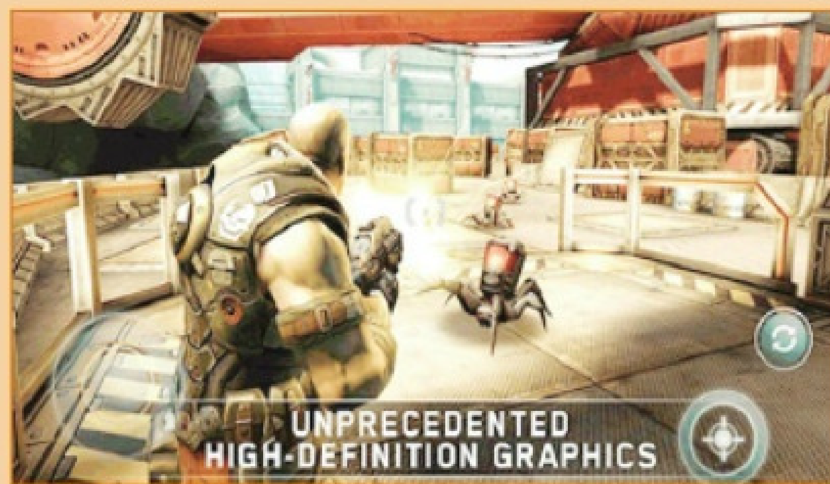
画面点评：与家用机、PC主机上的画面几乎无差别。

音乐点评：厂家在移植的过程中，保证了音乐的原汁原味。

可玩性点评：游戏可玩性颇高，内置的地图也十分的丰富。



《小鸟爆破》的画面轻松可爱



《暗影神枪》让你体验肾上腺素激增的快感



《丁丁历险记》带你寻找童年的梦想



《发条骑士》让你实现一个玩具的梦想



《贪婪公司》手机版的可玩性与画面同样出色

征途2
●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://zt2.ztgame.com/

■北京 faith

与工作生活最佳兼容的《征途2》

游戏，是一门"玩"的艺术，"玩"的轻松、玩的开心，才是游戏的真谛。而目前市面上部分网游，动辄杀几百个怪、要么就是花你几十分钟跑遍大半个地图去交个任务。难怪有玩家抱怨："每天上班就很辛苦，回到家想放松一下，却发现游戏变成了一件比上班还痛苦的事。"

许多上班族玩家都喜欢用网络游戏打发闲暇的时光，不过很多网络游戏都需要投入大量的时间和精力，导致上班族玩家们在游戏内的等级较低，体验不到游戏的快感。

"阳光透过窗帘洒进书房，一边喝着咖啡，一边看着电影，一边玩游戏……时不时和久未联系的老朋友们聊聊QQ，享受一周紧张工作后的休闲周末。这才是我要的生活啊！"，如此轻松休息的周末，是不是你一直梦想的生活？

正在火热公测的《征途2》一改传统网络游戏枯燥的任务系统，让上班族玩家在轻松任务的同时，享受快乐交友的乐趣。让游戏与工作生活最佳兼容！

一"鼠"在手 天下我有

《征途》的自动寻路、自动打怪、内挂等人性化设置都堪称经典设置，《征途2》除了优化这些经典设置，还增加了贴心的上线提醒，让玩家随时都能知道自己还可以玩什么；此外，《征途2》中一些任务，比如刺探、火攻等都加入了无敌引导，让玩家尽快融入游戏，体验最纯粹、最轻松的游戏乐趣。

有了这些处处为玩家着想的设置，玩家用一个鼠标就能搞定游戏里所有的事情。是不是很轻松呢？

体力值累积等级轻松追

《征途2》独创的体力值系统，让上班族玩家彻底打消了没有时间做任务的顾虑，因为《征途2》中的体力值是可以累计的，就算你今天加班，明天一样可以使用累计的体力值去做高额经验奖励的任务，经验绝对不会比别人少，等级自然也不会被拉下。

上班族挂机离线经验拿

《征途2》中挂机刷怪也是获得经验的重要来源之一，有些上班族玩家会问：工作原因没有时间挂机刷怪怎么办？《征途2》针对没有时间挂机刷怪的玩家们推出了"上班族挂机"功能，玩家可以自主选择挂机的时间和使用的消耗品，系统会根据玩家的能力值和挂机时间等相关信息给予玩家相应的经验，最重要的一点，上班族挂机是完全免费的哦。

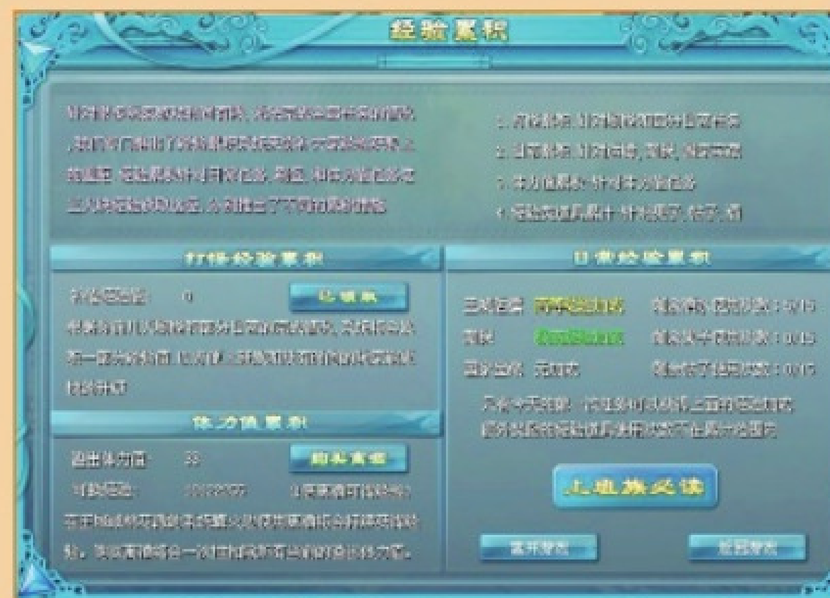
系统国运经验加成一样多

如果提起《征途2》中经验奖励最丰厚的任务，那自然就是王城运镖了。《征途2》中国家运镖任务由各个国家的官员开启，在国家运镖期间经验也会增加50%。

不过很多上班族玩家因为工作时间的缘故，很难参加上国家运镖，而在非国家运镖期间任务的安全系数也较低，针对这种情况，《征途2》为上班族玩家精心打造了系统国运，保障了上班族玩家的利益。系统国运，顾名思义，就是由系统发起的国家运镖任务，不仅经验与官员开启的国运任务经验相同，在系统国运期间镖车的血量、被攻击求救的次数都得到了提升，提高了运镖的安全系数。因此上班族玩家再也不必担心参加不上国家运镖，可以安安心心工作，快快乐乐游戏。

《征途2》中针对上班族玩家开放的特色玩法还有许多，既保证了上班族玩家的等级不会偏低，又让上班族玩家享受到了《征途2》激情PK、快乐交友的游戏乐趣，身为上班族的你还在犹豫什么？


组队也贴心



体力值系统


江湖时装秀


家族合影

封神
●制作：擎天柱网络 ●运营：擎天柱网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://fs.175game.com

■广东 小茶

《封神》体验全屏真飞行

飞行一直都是人类的梦想，在东方神话中，很早就有关于“腾云驾雾”、“御剑飞行”的记载。尽管很多3D网游已经实现了飞行，但是2D网游由于画面、技术等种种原因，并不能实现真正意义上的飞行，在一些2D回合制网游中，飞行更是用“瞬移”代替，没有真正的空中飞行效果。

御风全景飞行 体验全屏高清视界

《封神》 地图中有很多地方是无法依靠行走到达的，很多特殊环境及任务也需要玩家依靠飞行才能够到达完成。

玩家只要得到神奇的“飞行法器”就可以使用技能“御物飞行”，在封神的世界中自由翱翔了。在飞行时，不但能获得更大的游戏视角，纵览封神世界的秀丽景色，还能提高移动速度。

《封神》飞行模式采用了真正的实景飞行模式。玩家看到的天空不再是一个虚拟的云层场景，它真实的存在于你的游戏世界之上，这就使得玩家飞行期间不仅能够看到陆地上的变化，就连飞到哪个场景上空都可以一目了然。

由于具备了上下两个空间的基础，游戏里的自动寻路系统也被完全贯穿在整个飞行过程当中。玩家不论是地面还是空中，都可以点选提示路径使用自动寻路系统。

想要飞行玩家首先要达到10级，系统将赠送您第一件飞行法器。当您完成某些杀劫或任务时，也有几率获得飞行法器。道具商城也有少量的飞行法器出售。

飞行器选择多样 实现变速飞行

《封神》的飞行模式支持全景变速玩法，这让2D回合网游中飞行能够“超车”成为可能，实现了视觉变换、跨越障碍物等真实飞行的效果。

玩家可以在《封神》中自由飞行，或高、或低、或快、或慢，时而疾驰跃进、时而缓步遨游，一切尽在自己掌握。这一切都依靠于《封神》多样的飞行器。

《封神》飞行系统拥有大量的飞行器可以选择，从品质上分绿色蓝色紫色三种，从外怪上有动物，植物，法器等等大量美观拉风的飞行器可供选择。

回合制最大飞行器 回合飞行首创

《封神》公测曝光的“傲世龙龟”飞行器，开创2D回合飞行器承载人数之最。

体积庞大造型霸气，可以让5人同时乘坐飞行，绝对是《封神》世界最拉风的一幕，5人同乘“傲世龙龟”飞行器不但外形拉风，而且也非常实用。即使4位乘坐者没有真元值也照样能一起驰骋天空。

无论是邀请好友下副本、镇魂、斩妖还是参加日行一善、军粮之战等日常活动，都不会因好友不能飞行而一齐“跑步”，可是游戏中相当拉风的事。

马天宇定制飞行器 金色“羽毛”引领新手飞行

优质偶像马天宇倾情加盟《封神》，给力打造史上最帅玉虚宫弟子形象。玉虚大弟子是以中国传统大武生形象为原型，融入《封神》游戏中坚持的中国动画风，塑造一个全新的萌系小正太形象。

而马天宇阳光、帅气的形象，轻松驾驭这个正义刚强而又不失可爱的角色。官方也特地为马天宇粉丝“羽毛”量身订做了一款金色“羽毛“飞行器，在公测中投放给了喜欢马天宇，喜欢封神的新玩家们。坐着羽毛遨游封神的神话世界，几乎是每个马天宇粉丝玩家每天必做的事情。


飞行器集合


《封神》五人同乘飞行器


《封神》羽毛飞行器


龙龟飞行器

中国电信

中国电信爱游戏年末手游推荐

快乐要简单，就在“爱游戏”，中国电信“爱游戏”是当前国内领先的大型综合游戏平台，它基于手机、TV、PC等多种终端，为广大用户提供融合性游戏业务服务，致力于为千百万用户提供随时随地与亲朋好友共享欢乐游戏、分享快乐人生的机会。截止目前，“爱游戏”共拥有2500余款各类游戏，产品涵盖角色扮演、动作格斗、体育竞技、益智休闲、棋牌娱乐等多个类别，用户无需手动注册，只需一键登录即可随时随地高速下载、畅玩各种绿色健康游戏。

中国电信爱游戏年末推荐手游——《杀破狼》

“七杀”为“搅乱世界之贼”；

“破军”为“纵横天下之将”；

“贪狼”为“奸险诡诈之士”；

三星齐聚，乱世将至，故称之为“杀破狼”。

手机游戏《杀破狼》，讲述的正是这样一段跌宕起伏、血雨腥风的故事。中国电信爱游戏平台精选手游《杀破狼》，为您推荐碎片时间娱乐利器！

超强游戏引擎带来震撼的视听体验，游戏画面精致细腻，在ARPG类游戏里面算是顶尖的。游戏地图宏大而广阔，不同的技能效果变化很大。游戏背景及场景中的建筑均采用古风设计，复古情怀可以得到最大限度满足。

《杀破狼》的操作系统相当简单，玩家首次进入游戏后，只需跟着游戏剧情的引导操作就能轻松上手。所有的基础操作全部设定在界面下方，满足操作需要的同时，最大程度保证了画面的完整性。

游戏以明朗的故事剧情作为游戏主线，讲述了后唐时期的暴乱，天下为之易主。兄弟反目，一代天骄，爱恨交织，人物关系错综复杂。是灾难？是挑战？是惊奇？是历险？是寓言？都等着玩家去揭开神秘的面纱。

《杀破狼》在游戏中开创多重关卡，刺杀、国战、潜入、狙击、骑乘等多种游戏模式齐聚。玩家在享受惊险刺激的战斗同时，更有神秘隐藏内容等待挑战。

《杀破狼》游戏下载地址：http://game.189.cn/game/219391/38.html

中国电信爱游戏年末推荐手游——《仙魔劫-哪吒无双》

还记得那个三头六臂，跃然于《西游记》，活跃于民间传说中、大闹东海的哪吒吗？在中国电信爱游戏平台，Android平台RPG手机游戏《仙魔劫-哪吒无双》下载量已超20000人次。

《仙魔劫-哪吒无双》中，玩家将扮演哪吒，杀龙子、抽龙筋、灭神鸟、勇闯龙宫，亲身体验超爽快打击感和紧张生动的剧情。

法宝强化功能是游戏一大特色。随着剧情的推进，玩家所扮演的哪吒将手套金镯，腹围红绫，脚踏风火轮，项戴乾坤圈，手使金钢枪，又有斩妖剑，砍妖刀、缚妖索、降妖杵、绣球儿……各种法宝，无限强化，亲自塑造无敌战神——“哪吒”！

游戏界面清新简洁，功能精辟，玩家极易上手。更有独特连击系统，增强游戏趣味。每次通关会进入评分界面，并贴心地配置了再次挑战和继续游戏的选项，可玩性大大增加。

《仙魔劫-哪吒无双》游戏下载地址：http://game.189.cn/game/225968/38.html



《杀破狼》的故事跌宕起伏



《杀破狼》的人物关系错综复杂



金刚枪与风火轮十分强大



游戏画面清新简洁，易于上手

兵王 ●制作：巨人旗下巨贤网络 ●运营：中青宝
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://bw.zqgame.com/

■广东 小茶

《兵王》12月8日开启不删档封测

美女指挥，全民PK，超时代魔幻战争网游《兵王》12月8日开启不删档不限号测试！游戏已征集了一批酷爱指挥的美女主播团队，全程视频带玩家玩国战，体验激情燃烧的《兵王》世界！

12月8日，注册玩家不需要激活码，即可体验《兵王》的魔幻魅力。原有的称王封测区改为永久封测区，所有角色不删档，并新增神兵天降、百战成王两大新服，满足更多勇士灭魔弑神的欲望。

美女视频指挥 秒杀战场

宅男福利来了，听嗲音，看真人，萝莉开路，御姐当道，美女指挥男人帮，日夜大战到天亮。《兵王》与网站美女主播联手合作，视频指挥玩家国战，365天服务，24小时主播，无时无刻不激情。

首创多维社交 随便你玩

玩家现实中的社交平台与游戏社交平台零距离恰接，实现游戏版的多维社交空间：绑定个人微博，与游戏讯息无缝相连；同城交友随便聊，助力真人亲密接触；角色随便交易、租赁，让你与高手零距离结交；内置拍摄视频让没有参与的观众，亲临玩家的劲爆国战现场……



军乐城丘比特见证恋人关系



星之城

全民皆战 谁主沉浮

在《兵王》全民战争时代，玩家自由穿越战场，6大职业攻克平衡，实现大范围多维度强PvP，并独创军团魔甲玩法，人机共战横扫战场。

魔幻地图 光影斑斓

《兵王》的地图风格多变，光影明暗或斑斓或诡异，来到异世大陆如同探访仙踪林、金银岛、潘多拉星，甚至是十八重地狱，撒哈拉绝地……变形装备颠覆想象力，先进的骨骼动画系统让其极尽灵动。

辅助系统 多样玩法

恋人结婚系统，让情侣比翼双飞；做任务送勋章、赠点，兑换装备道具，公平系统缩小玩家的差距；军衔声望系统，将荣耀与工资挂钩；钓鱼、跳舞、飚速休闲玩法，忙里偷闲小资生活；人性化智能挂机，边玩游戏边做事……

参加下面的活动还可以得到由中青宝提供的超级大奖喔！

活动名称：看图辩职业

参与方法：将下列6张图片中主角的职业名称发送至Sky@popsoft.com.cn信箱中，另外参与活动的玩家还需要在Email中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机（或一个有效地联系方式），获奖玩家名单将在2012年2月中旬杂志上公布。

奖品：

一等奖：1名 奖品为《兵王》珍藏版烫金logoT-shirt一件

二等奖：5名 奖品为《兵王》幽魂死神铠一套

三等奖：30名奖品为《兵王》激战卡一张





狂飙——旧金山Driver: San Francisco类型动作制作Ubisoft Reflections发行Ubisoft发售日2011.9.27

《狂飙——旧金山》烂故事与好游戏

驾驶美式肌肉车同穷凶极恶的犯罪分子不断进行追逐和反追逐的猫鼠游戏，在复杂地形和路段进行不可思议的飞车特技表演，用4只车轮碾碎庞大的犯罪集团……“狂飙”（Driver）系列的故事向来只有这一种模式。

■江苏 防弹手柄

没错，“狂飙”系列是典型的好故事与烂游戏的组合体，而这个系列最近两作的风评也只处于及格线上下。很难想象这样的游戏也能出续作，而且内涵完全颠倒过来了——相比刚公布时粗糙的画面，《狂飙——旧金山》的素质颇为令人意外——剧本烂到令人发指，游戏体验却出类拔萃。

脑补的力量

在故事线上，Reflections的官方剧透就像是山寨《盗梦空间》（Inception），整个让你“五雷轰顶”：卧底警探John Tanner将三代中的黑老大Jericho抓捕归案，在押解其前往法院的过程中遭到武装劫狱，Tanner在身负重伤后发现自己不仅满状态复活，还飞了起来（这哥们显然没看过《人鬼情未了》或《恐怖游轮》，那样的车祸之后人还没事，你说还能有什么好事），更神的是能实时附体到任何一名司机身上，简直比Matrix中的Smith还要牛。

实情是他已经躺在了重症监护室里，接下来在旧金山追捕Jerichop时的各种风驰电掣，只是Tanner在昏迷状态下脑补的结果，整个旧金山只是他个人的潜意识投影。正式版游戏后半段，又让人感到在山寨《源代码》（Source Code）——讲述不断在8分钟之间奔波于平行世界。为了将Tanner的脑内缉凶与现实生活联系起来，编剧设计让ICU病房中的那台电视机不断将Jericho相关的新闻灌入Tanner大脑，变成他持续脑补的新素材，并通过Tanner与那个潜意识投影版Jericho的“神交”，发现解决危机的关键线索。醒来后，Tanner在第一时间实践了病床上的YY，不过最后问题依然没有解决——编剧还想继续给续集挖坑！

考虑到本作已经断断续续开发了5年，我想他们真没时间去山寨热门电影，那么这个相当脑残的剧本很可能是Martin老爷原创的，拥有100%知识产权。在前两作的一流剧本后，为什么要弄个突破下限的故事？我想这是源自命题作文的恶果：前两作显然是先有剧本，再做对应的关卡和相关系统，结果故事与游戏方式间的冲突越来越大，恶性循环一段时间后就乱成了一锅粥。本作明显是先明确游戏方式，再去写个能把玩法说通的故事。胡编故事的目的，就是为了给各种以汽车为主题的“穿越”提供理由。

Reflections这次想做一款高节奏的任务驱动型竞速游戏。它的任务设计并没有惊人之笔，无非就是追逐、限时、漂移、特技、冲撞，外加GTA中司空见惯的特种车辆（出租

系列制作人Martin Edmondson在前三代中创作出了超一流的剧本，甚至拿了本应该用于游戏制作的钱去拍真人电影短片过把瘾。在这个电影控的挥洒之间，过去的两代游戏除了故事以外那些本应用力的地方，都被这位想做导演的制作人老爷给选择性无视了

车、救护车），唯一有点新意的就算是在拦截中移魂到迎面而来的NPC车辆，然后驾驶它们像巡航导弹那样迎面朝敌车撞去……本作真正得到赛车玩家们认可的地方，在于它极其流畅的体验，这正是那个为了胡来而存在的故事所赋予的。主角拥有移魂能力，触发任务时无需一面开车，一面满世界找任务点，只需要切换到上帝视角，整个街区乃至整个旧金山（到游戏后期）的每栋建筑、街头上行驶的每辆汽车都会一览无余。

任务驱动的方式也相当简单：Tanner需要先完成“城市任务”——解救受困的旧金山市民，比如拦截绑票者、追回背着父母参加街头赛车的叛逆少年，这些任务简报只由屏幕上方两侧的人物剪贴画和粗鄙且粗糙的配音交代，像极了70年代公路片的风格。属于Tanner的故事主线任务需要通过扮演旧金山英雄的街头任务来解锁，而想要轻松通过各个主线挑战，又需要在附加奖励任务中赚取硬通货“念力”（Will Power），从而加强移魂能力，购买强力车辆。

RAC的核心

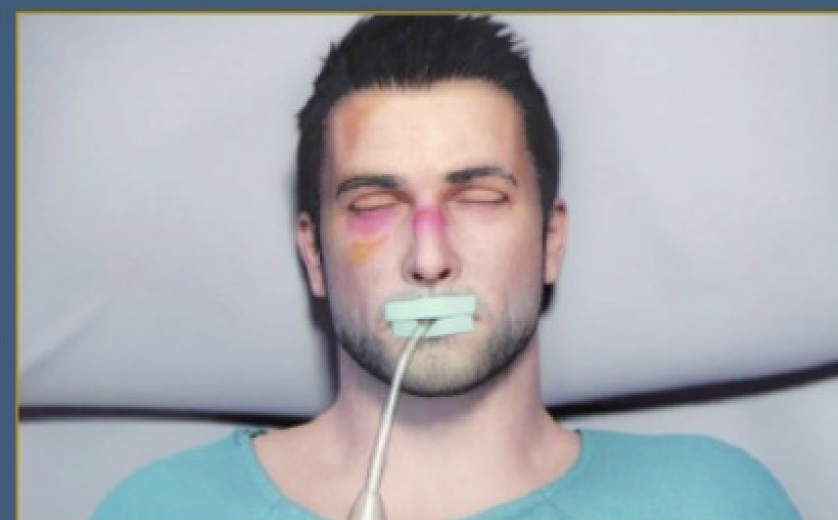
与前两作“不该用力的地方用力过度”的作风截然不同，本作在RAC的核心——“车”的环节上，明显超越了有驾驶内容的沙盒题材游戏。街头行驶的NPC车辆全部实名化，从菲亚特500这样的“街车”到兰博基尼“大菠萝”，美国人民喜闻乐见的车种基本上都被收录进去。从风格上来看，本作应该归入爽快类RAC，但它又对得起数额不菲的车辆授权费用，在驾驶手感上可以明显感觉到不同类型车辆的差异性。以美式肌肉车的代表Ford Shelby GT为例，它直线加速性能相当威猛，但弯道性能一般；而Aston Martin Rapide这样的欧洲豪华车在各种复杂弯道下都可以表现得游刃有余；对既要皮厚又要速度，同时还要兼顾操控性的高烈度任务，一辆路虎才是最佳选择。

创作于1999年的“狂飙”系列初代，本身想把Martin钟爱的《警网铁金刚》（Bullitt）、《急速双雄》（Starsky and Hutch）等公路片的名场面复制到游戏中，然而到了之后的作品中，因为“导演”野心的扩大，游戏日益偏离目标，甚至游戏性缺失。到了三代，在资金和技术实力明显不足的情况下，硬要加入第三人称动作内容，宣称要秒杀GTA，最终倒腾出来一个笑柄，Reflections工作室也因此而差点关门。从前作不到40%的评分到到本作的80%（GameRankings评分），完成这次大逆转的关键，在于Reflections端正了态度，搞懂了RAC玩家们究竟需要什么，自己又能在多大程度上满足他们的要求，但也许以他们的能力，至多也只能造出一个顶着烂故事的好游戏。





（左上图）在上帝视角之下，任务点一览无余，你只需要选中，然后按下A键即可
（左下图）车辆损毁系统相当简陋，判断爱车还能换几下要靠一个类似HP槽的东西，完全就是初代那种PS游戏的作风







（右上图）真相，真相就是这样的！
（右中图）尽管自己会飞、街边的液晶广告屏上不断跳出奇怪的字符，Tanner也依然没有察觉到自己已经不在现实世界，直到发现死对头Jericho也具备了移魂能力，才让他恍然大悟
（右下图）授权车辆大爆发。瞧，还有从《回到未来》中穿越而来的“时空飞车”

猎魔人2——国王刺客The Witcher 2: Assassins of Kings类型角色扮演制作CD Projekt RED发行Atari发售日2011.5.17

《猎魔人2》

点石成金的补丁

不管怎么说，这大概是我近几年见过最棒的通过补丁点石成金的例子。这个例子可以给其它游戏开发公司一些借鉴，在一款游戏狂出DLC的同时，用一些小小的伎俩其实就可以收服许多玩家的心。

■江苏 GA_Frank

9月底，《猎魔人2——国王刺客》发布了2.0升级补丁。这个400MB的高容量补丁包含了重大的游戏性调整与3个新增模式：教学、竞技场与黑暗难度。其中，于游戏发售数月后才添补的教学模式只能算锦上添花（这段教学还十分僵硬死板，剧情更与本篇毫无关联）；黑暗模式只增添了一个难度等级与数件武器装备，剧情上未见改动；唯独新增的竞技场模式值得书写一番——我说2.0更新有十足的诚意，就是因为有了这化腐朽为神奇的迷你游戏所致。

我们来说说这个战斗系统……

先把话头往回拨转，我们来谈谈《猎魔人2》的战斗系统。没错，你可能会说，这个系统真奇怪！"猎魔人"系列素以深邃内涵的剧情、领先时代的画面著称，但同时也有颇为奇葩的战斗系统。一代的无脑打节拍剑舞饱遭诟病，连制作者也不无调侃地言道，制作续集的首要任务，便是开发出取代点鼠标击剑的战斗系统……Well，他们确实做了一个与前作截然不同的系统出来：在续作里几乎实现了近几年来游戏中最写实的真剑格斗。真实到什么地步呢？主角杰洛特只要被超过两个敌人围住，便难逃出生天！即使身为剑术超群的狩魔猎人，以一敌多地硬拼也极不明智。本作前所未有地强调反包围的重要性，以至于游戏中的打斗变成了满地打滚的游击战：滚翻、滚翻、持续滚翻，当敌人的追击被你抓住了空隙——突袭！得手之后再滚翻……如此循环。如果你玩惯了割草式的无双，恐怕连简单难度的第一战也过不去。

除了惊人的难度外，本作还有更多不太一样的战斗设计，比如几乎一切操作以外的可变因素都必须在战前准备完毕。也就是说：当你进入战斗后，就不能喝药、不能涂油；你可以放陷阱，但放置时产生的硬直足够两只水鬼把你蹂躏至死。战斗打响的一刻，你的所有战斗资源就是固定的了，即使你腰包里放着十几罐按炼金说明会救命的白色拉法达血瓶，HP槽空了也只能仰天长叹——虽说狩魔猎人炼制的药水针对性极强，配合花样很多；可是在游戏里你很难预测开战时会遇到怎样的对手，强化药水也就无从饮起。更别提层出不穷的剧情强制战斗——这些战斗中你根本连准备时间都没有，如果你走的是炼金专精，就咬着手帕哭吧。

那么，看来一切仿佛尘埃落定了：《猎魔人2》拥有了不起的剧本、伟大的画面表现力以及古怪而糟糕的战斗系统。剧情控和画面党欢呼雀跃，硬核玩家与怒删党抱怨连

战况激烈的竞技场！看台上全是平民，他们会为你欢呼，也会为你喝倒彩，但最有成就的那刻，当属全场整齐划一地高呼Witcher之名的时候

连。看来好像就是这样了……

猎魔人竞技场

可制作组发现了一个变废为宝的办法：他们设计了一个竞技场。不要小看竞技场，它正确引导发扬了《猎魔人2》战斗系统的全部优势，并巧妙地回避开几乎所有糟糕的设计。就和所有类似游戏的模式一样：它提供了一个开阔的密闭空间、一个贩卖一切必需品的商人、数个佣兵以及连串难度逐步上升的挑战。听上去平淡无奇，但实际操作后你会发现，二代中透着一股逆反劲儿的奇怪系统简直是为竞技场量身打造的，为此制作组甚至专门在2.0补丁中对战斗的流畅度进行大幅度改良。现在，格挡不再与法印共享活力值，而成了无限使用，杰洛特的移动和转身更加快捷连贯，敌人也再不能用一次攻击打断杰洛特的连击了。借助对战斗系统近乎翻新的调整，他们推出了竞技模式。从此，强度终于合理了，不必再抱怨大名鼎鼎的猎魔人为何会被两个杂兵打得找不着北；滚翻终于合理了，没有任何地形的制约，狭小场所的生死格斗中滚翻成了顺理成章的最佳选择；甚至连战斗时无法喝药也合理了，以上一切仅需要加入竞技场这一形式化的场景约束——可制作组并不满足于合理，他们更想发扬……

于是，一切多余的系统都被舍去，只留下本作战斗中最本质的元素：考验智慧的战备与考验敏捷的操作。当两者被区分开并严格限定了节奏后，你会惊讶地发现原来本作的战斗并不混乱。在本篇中未能体现出的战术与战略的重要性终于明确地摆上台面：你知道下一场要面对什么怪物，针对这一点慎重地选择药剂、炸弹、陷阱、佣兵，每场胜利的战利品也直接成为决定性的因素；当战略计划设定成型，玩家更需要利用正确的操作执行战术取得胜利。制作组总算发现在ARPG中繁复的战前准备毫无意义，因此他们聪明地扬长避短，制作了一个兼具战略与动作的迷你游戏。这个小小的模式或许对游戏本篇无补于事，却达成了制作方一直渴望证明的效果：即《猎魔人2》的战斗系统的确是具有相当深度的。

Anyway，赞美已经够多了，接下来是些小小的批评：

首先，难度曲线他们依然没有做好。前期仍然有些过于困难，掌握的资源也略少了一些；其次，虽然名义上战斗是无限进行的，可实际验证是30场轮回，且轮回后敌人的强度并未有提升，这意味着30战毕便再也没有挑战了。最可怕的是，竞技场模式居然不能存档！这只能理解为制作方自己也对区区30场战斗的内容感到心虚了……此外，竞技场毫无剧情可言也令人稍感失望，倘若有心，3个佣兵及商人各自的剧情，在竞技场的战斗中稍微扩展一些并无难度，更能提供一些乐趣与生气……只能说鱼和熊掌不可兼得吗？P



（左上图）可选的3名佣兵之一，这位女术士是佣兵里最贵的一位，战力也最可靠。她来竞技场的目的是进行科学……呃，魔法的研究
（左下图）开战时，敌人已经事先占住了位置，他们会很快向你扑来



（右上图）每场战斗之前都有的准备界面，介绍了敌人、奖励和可得分数，其中分数只在网络排行榜上具有意义
（右中图）竞技模式新增的怪兽狼人，敏捷的身手与快速的前跳十分危险
（右下图）商店菜单，简明扼要，战斗需要的一切辅助品在此都能买到







收获日——掠夺 Payday: The Heist**类型**射击**制作**Overkill Software**发行**Sony Online Entertainment**发售日**2011.10.20

《收获日——掠夺》

文艺青年的山寨作品

自打“死剩4个人”掀起一股新浪潮，“合作游戏”的概念被炒得一塌糊涂。“4人合作”审美疲劳以后，还有大量两人合作游戏应运而生。当然这些“山寨”货的“运”也是一个比一个差劲。



在本年度无数“脑残”的合作游戏的映衬下，《收获日——掠夺》难得的素质上乘。这是一款独具一格，回味无穷的“山寨”作品。考虑到整个游戏散发出的另类“气质”，你更容易将它与经典的L4D相提并论了

■山东 科曼奇复兴计划

在这样的背景下，刚成立不久的Overkill Software工作室低调发布了这款4人合作游戏《收获日——掠夺》。我们先不说它短暂到几乎没有的宣传期，拿到游戏给人的印象也很一般。为了迁就PSN版，游戏的画面和音效马马虎虎，操作手感也就是“使命召唤”的感觉，你甚至可以用“简陋”来形容它，并且看起来像是“山寨工程的又一次失败”。可是且慢，这部作品不是“山寨”那么简单。

等级！等级！

这部主打合作和多人游戏，系统是十分扎实的。游戏引入等级系统，你可以通过“金钱”升级自己的“声誉”，从而升级装备的性能。游戏中的“声誉”竟然有可怕的145级，恐怕许多RPG都自愧不如。如果你认为只要没完没了地杀警察，通过“金钱”就可以轻松刷到145级，你就大错特错了。因为这里的“金钱”指的可真是钱哟——不是屏幕上跳跃和累加的数字，而是看你抢银行到底搜刮来了多少红红绿绿的钞票！在游戏里完成一个分支任务会获得金钱，完成一张地图会奖励金钱（分赃嘛，你懂的），同时每关任务中，系统会在一些固定或随机区域隐藏一些小捆的钞票等待玩家去搜刮，最后当然还少不了由“成就”系统奖励玩家金钱。当玩家的金钱到达一定数量后就会升级，然后自动解锁一个升级奖励项目。

游戏中的100多项奖励项目分为突击、狙击、支援3个技能树，由玩家自行选择优先解锁哪个方面的升级。但为了防止玩家盲目地只解锁一个技能树，游戏又会在一定等级时锁定升级最快的那个技能树，逼迫玩家“另谋出路”。这乍一看很是别扭，其实是为你着想，避免因过于偏爱某些很酷很炫的装备，而忽略了那些更实用的。除了提升装备性能的升级选项，3个技能树中还包含7把额外的武器和相关武器配件，以及“弹药包”“医疗包”“激光地雷”等道具。于是玩家在打通一遍地图后，就会忍不住再打几遍升级，获得更好的装备后挑战更高难度。成就系统也会设立相关累计性的成就，鼓励玩家多次重试。

本作的游戏地图设计有难度进阶。在现今公布的6张地图中，并不是所有地图都支持从“简单”（Easy）到“疯狂”（Overkill）的4个全部难度选项。每过两张地图就会

锁住一个低等级难度，所以最后两幅地图“珠宝公司”和“屠宰场”只支持“困难”和“疯狂”难度。相信我，即使你和你的队友拥有出色的意识和熟练的枪法，也很难在“声誉”为1级时在“疯狂”难度下的“屠宰场”任务中成功逃脱警方的追捕。你需要更精良的武器、更厚重的防弹衣、更多的装备。而这些都需要你不断地刷“声誉”来换取升级。有着这样BT的难度设定，加之制作组宣称可能会发布更多武器和任务的DLC，广大的“刷分帝”们还会觉得玩游戏没动力么？

随机性什么的，最好玩了

Overkill选择的“犯罪”题材比起L4D的“逃命”主题来说更有发挥空间。游戏剧情中你和你的“好基友”（或AI队友）扮演4个“侠盗”，因此只要是违法的事都可以去做。抢银行、劫狱车，甚至“黑吃黑”——杀进毒贩子的老巢拖走他们的小金库。每个地图都是独立的故事、不同的主题，任务和风格也就完全不同，唯一相同的就是一拨又一拨警察的攻势。但是正所谓“盗亦有道”，游戏中不能屠杀平民，每屠杀一个平民任务结束时会扣除相应的奖金，还会促使警方更快地发动下一拨进攻。

你们的犯罪活动是有组织、有纪律、有技术含量的，游戏将每个大的犯罪计划分化成若干小的步骤，必须在一步步完成任务的同时，抵御警方攻击波。任何形式的恋战或蛮干都会导致任务失败，这给我们一种完全不同于L4D的游戏体验。除了风格各异的任务，任务中的随机事件也是亮点。6幅地图从易到难，随机事件的数量也从少到多，对游戏进程的影响也由小到大。比如“困难”组别的“珠宝公司”地图中，在场外的黑客黑掉系统后，告诉你金库密码的有一定几率是错误的，这样你就不得不绑架在楼上办公室开派对的公司CFO（首席财务官），从他口中套出密码。甚至又有一定几率你会发现CFO也不知道密码，那你就不得不绑架同在一个派对里公司老总的儿子……虽然这看似简单，可不要忘了，警察们全程都是在“破窗而入”的啊。

缺点方面，如果说游戏中的渣贴图和偶尔出现的警察穿墙Bug可以接受，那么“人质”的设定是比较失败的。最令人无法理喻的是AI队友的智商，他们经常主动上前送死。所以奉劝各位玩家还是以多人游戏为主业，单机部分用来刷刷成就就OK了。

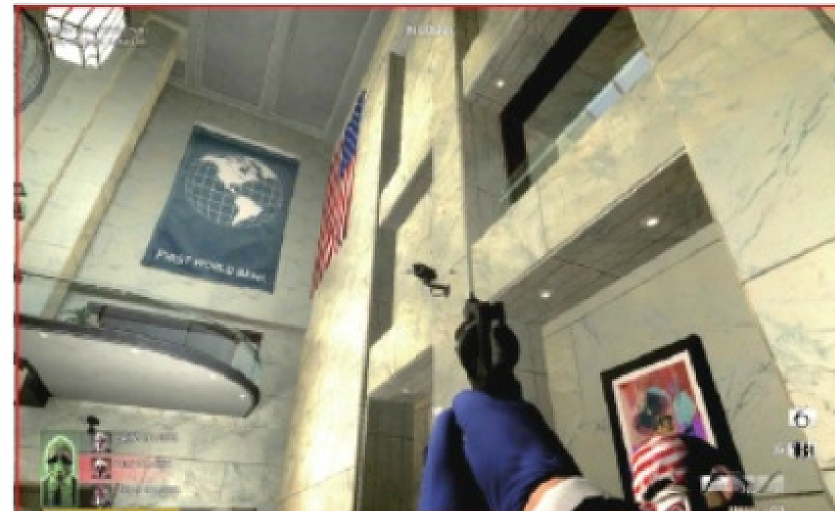
在本年度无数“脑残”的合作游戏的映衬下，《收获日——掠夺》难得的素质上乘。这是一款独具一格，回味无穷的“山寨”作品。考虑到整个游戏散发出的另类“气质”，你更容易将它与经典的L4D相提并论了。P

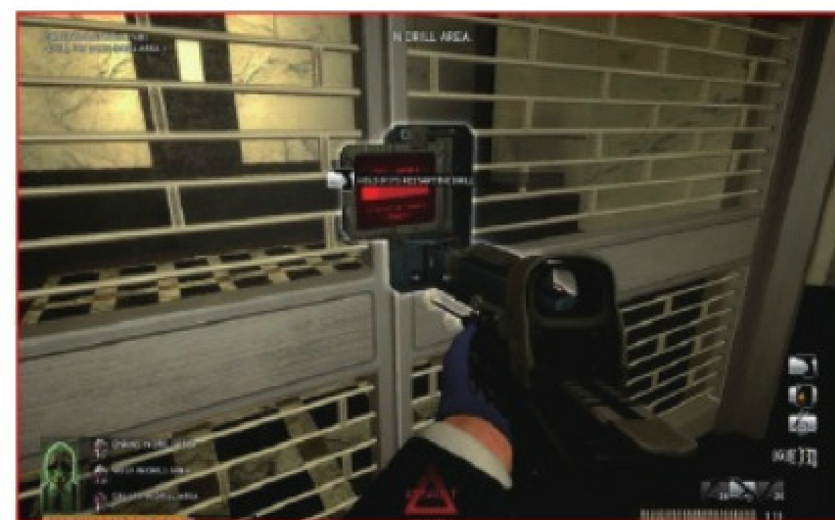


（左上图）游戏中的很多场景都是向经典“侠盗”类电影致敬，比如“屠宰场”中玩家也能过一把“劫金砖”的瘾……
（左下图）与“第一世界银行”不同，“火爆街头”这张地图呈现的是完全不同风格的街道追逐战
（右上图）不要小看警察队伍，你对付的不是一般意义上的“片警”，而是真正的防暴警察部队！
（右中图）打烂监控摄像头可以打乱警察的进攻计划，使他们无法快速对玩家发起进攻
（右下图）记住，你们是一帮专业劫匪，连电钻都是数控的，虽然这玩意儿经常会坏……









战锤40000——星际陆战队 Warhammer 40,000: Space Marine**类型**射击**制作**Relic**发行**THQ**发售日**2011.9.6

一个兄贵的乏味战争

这些问题似乎已成为Relic近年作品的常态，在THQ一边减少制作组数量一边又要维持新游戏推出总量的大环境下，《星际陆战队》给人的印象只是泰托斯队长一个人的浴血狂杀。我们的衷心希望是，水雷不要沦为商业压榨下的又一个牺牲品。

■浙江 SuvietRat

自从2003年不甚成功的《火战士》（Fire Warrior）起，THQ开始涉足“战锤40000”系列的游戏改编——这可是桌面战棋界翘楚之一、Games Workshop的金牌作品。随着Relic制作的《战争黎明》在2004年大卖，THQ更是拿下了直到2013年的改编授权。

“水雷”厂这家THQ旗下的王牌，是“战锤40000”系列的准御用制作组，擅长RTS，他们的《战争黎明》被认为是迄今为止最好的“战锤40000”游戏。第三人称射击/动作游戏《星际陆战队》是水雷的最新作品，这款枪枪枪之前并不太被看好，最初只公布了主机版，结果引来“战争黎明”系列粉丝的强烈不满，在经历了一年的抗议、对骂、删帖和封号后，水雷终于在去年6月以一种施舍的姿态宣布了《星际陆战队》的PC版。

Space Marines，一般译为星际陆战队，简称SM，是阿斯塔特修士（Adeptus Astartes）的世俗称谓，“战锤40000”世界中人类帝国最精锐的武装力量。我不想在这里复述诸如19道改造20位基因原体的故事，这些大家已耳熟能详，我们只要知道星际战士比普通人类力量更强大，身体更坚韧，反应更敏锐就可以了。

本作的故事发生在4万年后的银河，人类帝国的一个铸造世界格拉亚（Graia）遭到了太空兽人Ork的入侵，其中的工厂阿贾克斯（Ajakis）内存放有一台宝贵的军阀级泰坦——“无敌”号（Invincitus）。工厂处于危急之中，泰

相貌忠厚内心却充满叛逆的闷骚队长泰托斯，活脱脱一个穿着蓝色套头毛衣的60年代北美好男人

坦绝对不能落入Ork之手，而回收这台泰坦最有效的手段便是派出帝国最精锐的部队——星际陆战队，深入战场中心大开杀戒，夺回机械神赐予的威力巨大之决战兵器。玩家扮演的正是这支突击队的主角、极限战士（Ultramarines）战团第二连的泰托斯（Titus）队长，带领战团士官席多斯（Sidonus）和战士莱昂纳多（Leandros），与帝国卫队米拉少尉（Mira）、外星审判庭的审判官杜根（Drogan）、Ork军阀酷颅（Grimskull），以及肯定少不了的混沌法师纳姆罗斯（Nemeroth）一同上演一出惊天地泣鬼神深不可测鞭长莫及的激情大戏……

一进游戏，玩家便能一睹泰托斯的威荣，没错，那位在主菜单内循环拳打脚踢枪击绿皮的正是泰托斯队长。设置菜单内选项不多，把屏幕比例16：10约成了8：5和鼠标平滑开关让人会心一笑，特别是后者，在这个家用机游戏大行其道的时代仍旧保留了对PC玩家的起码尊重。

勉强及格的战斗系统

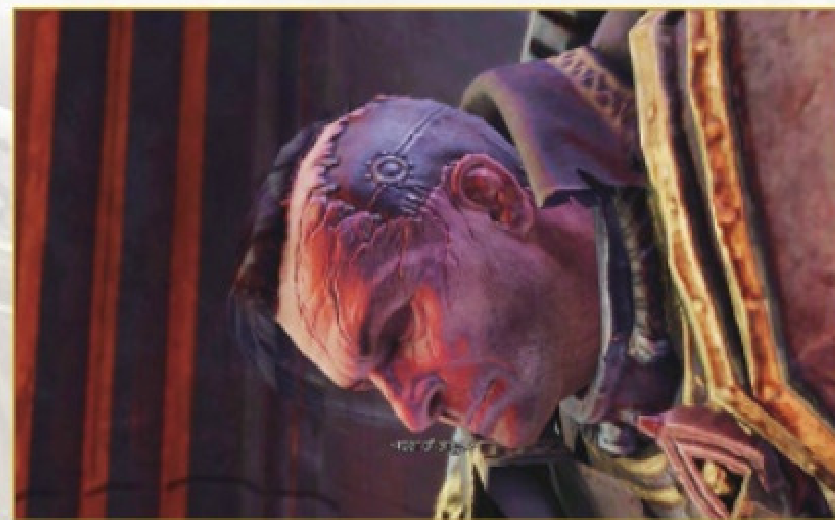
当然作为一个枪枪枪，我们首先要来看战斗系统。本作在射击方面绝对达到FPS的水准：手感相当清脆，毫不拖泥带水；子弹的轨迹与散布非常清晰，没有扣准了打不中或不扣准也能打中的情况出现。相比FPS，TPS的最大优势在于可以做出更复杂华丽的肉搏动作。在肉搏方面，游戏拥有链锯剑、动力斧、雷锤和动力剑4种武器，除雷锤外另外两种武器区别不大，动力剑则是限量版玩家的专享武器。

肉搏只需要3个键：攻击、打晕与处决，所谓的招式也是这3个键的各种排列组合。攻击，顾名思义就是刀切斧砍锤碎头，需要注意的是泰托斯队长在完成一连串砍杀套路前是无法转向的，TPS的特性又决定了角色无法像FPS那样实时追随鼠标视角，因此玩家在出刀前要一定看准方向，否则后门大开可是会死无葬身之地的。打晕可以毫不留情地给绿皮们来上一耳光，那些天生孱弱或被打到虚弱状态的敌人头顶就会冒出个骷髅图标，此时你就可以对他们使用大家喜闻乐见的处决技了。处决技一直以来都是水雷在系列游戏里设计的亮点，也是本作的主要回血手段，但和其它游戏的处决技不同，泰托斯队长在电锯乱舞和番茄酱横飞时不是无敌的，不和队长玩的杂兵们不会像陪小孩过家家那样识趣地退到一边，围观主角虐杀同胞，在泰托斯踹出最后一脚前被人放翻是再正常不过的事了。

做为一个事实上的无双类游戏，本作当然更少不了“大招”。泰托斯的大招就是狂怒（Fury），当画面左下角的U团标志灌满能量时便可施放，此时泰托斯浑身金光，威力大增，每次攻击都能回血，处决大怪时也不用狂按鼠标



（右上图）外星审判官杜根，记住，永远不要相信审判庭的人
（右中图）Ork军阀酷颅（Grimskull），他的声音继承了水雷的另一个传统毛病——不知所谓的配音风格
（右下图）伺服头骨，在这里成了录音机





（左上图）“你再也不是孤身一人了。”泰托斯和米拉，再来辆68款的福特野马两个婴儿和一条狗就够凑一个标准美国中产家庭了
（左下图）Ork的旗舰，这条垃圾拼成的破船轰翻了帝国半个舰队，现在则要面对它的真正命运——成为玩家的训练场





拼僵持，直接砸碎敌人的脑袋吧！

如果说以上体验你尚可接受，那么让你不太爽的设计一定是武器了。单人游戏中有12种远程武器出现，除了复仇掷弹筒外，其余武器倒是都来源于“战锤40000”的桌面背景，表现也比较忠实于原著：爆弹枪作为通用型突击步枪可以一枪在手打遍天下，潜行者爆弹枪是传统类型的狙击步枪，热熔枪拼的是近距离致命一击，等离子枪是会过热的大威力半自动步枪……看似品种丰富，但不幸的是，主角身上只能同时携带4种。

更糟糕的是，这12种武器中还有3种是属于固定地点才能获得的剧情武器，尽管威力巨大，但弹药用完就得直接丢弃，总共也用不上几次。如果这还不能让你郁闷的话，剩下的9种武器里手枪（爆弹手枪和等离子手枪2种）和星际陆战队的招牌武器爆弹枪（Bolter，中途会经历一次升级）是占据两个武器槽且铁定无法更换的，最后硕果仅存的两个武器槽内要容纳两种狙击武器、两种近程武器和两种爆炸武器……

单调的场景，乏味的流程

本作采用的是Phoenix引擎，画面中规中矩，延续了主机化游戏配置要求低的优点。游戏的色彩以沙黄、混凝土灰和黑铁色为主，偶尔点缀一些红色的锈迹与白色的冰雪，相比《战争黎明Ⅱ》中阿富汗风格十足的蜂巢星球，格拉亚更像是穿越到了内华达沙漠的斯大林格勒。水雷努力想表现出“战锤40000”的哥特式气息，为此加入了大量的细长尖窗、高大的机械神甫雕像和数不尽的骷髅主题装饰品，但毫无节制的滥用反而让这些元素显得呆板，了无生气，感觉不到应有的神圣气息和黑暗压迫感。游戏的区域被限制在了阿贾克斯周边地带，战壕、残垣断壁和各种莫名的工厂机器成了环境素材的全部，令人生厌地反复出现在各个场景内。

同样乏味的还有任务流程。所有任务都脱不开说话—出门—左拐—杀—右拐—杀—说话—过关的窠臼，路线是绝对单线的，没有任何分支路线可供选择，全力保证任何玩家都不会因为迷路而卡关。仅有的几条断头岔路也是为了引向本作仅有的单机收藏元素——位于秘密地点记录剧情细节的伺服头骨。当然，这也完全不影响游戏流程。

单人游戏中总共有16种敌人和两个Boss，敌人种类以本世代的标准来看也算中规中矩，只是诸如Ork运输机、脱线小子和混沌无人机之类的对手，整个游戏下来泰托斯也没机会打死几个，供玩家屠戮的主力还是夹杂着一两个精英大怪的海量杂鱼——你看，我是说，在这几个小时的游戏流程里，你见到的敌人就那么几种。更雪上加霜的是，如果你玩

（左上图）被外星审判庭惨无兽道进行活体试验的Ork残骸
（左中图）对于优秀的星际战士，任何东西都可以成为武器，包括门板……呃，是盾牌
（左下图）随着游戏的进程，泰托斯的狂怒能力也会通过纯净封印得到升级











（右上图）每个开枪的敌人身边总有一个油桶，水雷你这是在向Westwood致敬吗？
（右下图）格拉亚？纽约？游戏虽然也使用了Havoc物理引擎，但只有当尸体横飞和推倒空箱子时才会感到它的存在

过水雷社之前的系列游戏的话，这些敌人似曾相识的造型风格会让你怀疑，他们是不是直接把“战争黎明”系列的贴图和建模拿来用了。

敌人的种类和造型简单也就算了，更影响游戏性的是敌人的AI：射击类兵种在遭到攻击后会试图隐蔽，肉搏类会做的只有冲过来把泰托斯团团围住，即使在开阔场景战斗也往往集中在很小的一个角落，白白浪费了水雷精心散布在地图四周的弹药。

使用喷气背包的几关任务是单人部分少有的亮点，特别是配合雷锤从天而降将一圈敌人砸成血雾，非常豪迈。但这亮点就真的相当少有——他们连那仅有的两场Boss战都没给好好利用上——消灭Ork军阀酷颅是传统的兽栏角斗，泰托斯需要在一个狭小的空间躲避成群Ork的围攻，拖入Boss第二形态后将其击毙；至于对抗最终Boss纳姆罗斯，这场战斗简直可以用奇葩来形容。大概是为了弥补击杀Ork军阀没有QTE的遗憾，这场最终决战只有QTE，整场战斗只需按提示顺序使用左键、F键和空格键就能完成拯救人类的大业。泰托斯一路拼杀到最后，水雷你就这么打发我？！

就算是多人，也没有深度

游戏的多人部分只有5张地图，包含歼灭与占点两个模式。对战双方分别为星际战士和混沌星际战士，双方唯一的区别是造型，职业、武器与插件完全相同。对战场面还是相当的火爆，无论是轰鸣着从天而降的突击兵，还是倾泻着弹药的重武器手，或是抱着各色武器灵活穿插的战术兵，都能加快激发玩家的肾上腺分泌。最令战锤粉丝兴奋的是，水雷提供了大量的外形自定义功能，玩家可以自由定义自己星际战士的造型，可选择的部分包含整套动力甲的各个部件型号、每个部件的颜色以及盔甲上的战团标志，显然，这也为水雷日后推出收费的盔甲DLC预留了伏笔。

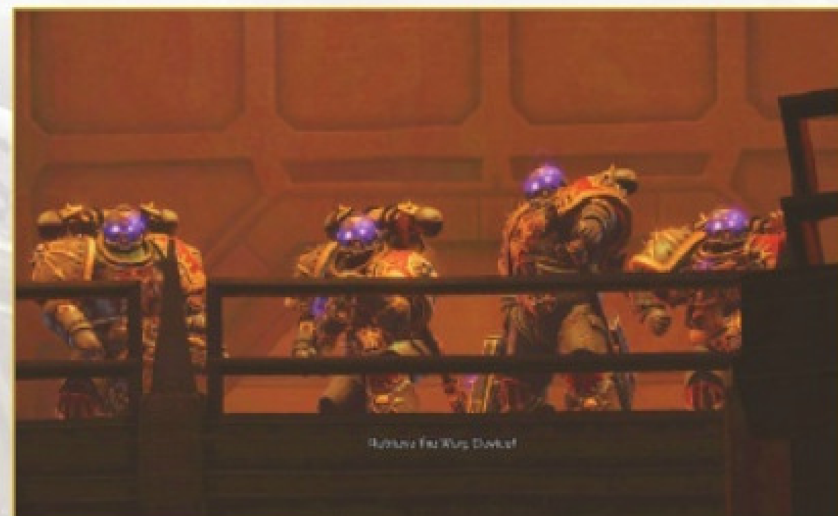
作为一款TPS游戏，《星际陆战队》的表现只能用尚可一玩来形容，缺乏深度是它的最大硬伤。单人部分只有8小时左右的流程，可就是这短短8小时在通关后仍旧能让人发出“终于结束了”的感叹。多人部分初一上手非常容易上瘾，但有限的地图和单调的战术，加上激励机制的缺乏，让你的腻味程度也会一样迅速地增长。

如果回顾一下“战锤40000”改编游戏的历史，以上这些问题似乎已成为Relic近年作品的常态，在THQ一边减少制作组数量一边又要维持新游戏推出总量的大环境下，《星际陆战队》给人的印象只是泰托斯队长一个人的浴血狂杀。我们的衷心希望是，水雷不要沦为商业压榨下的又一个牺牲品。



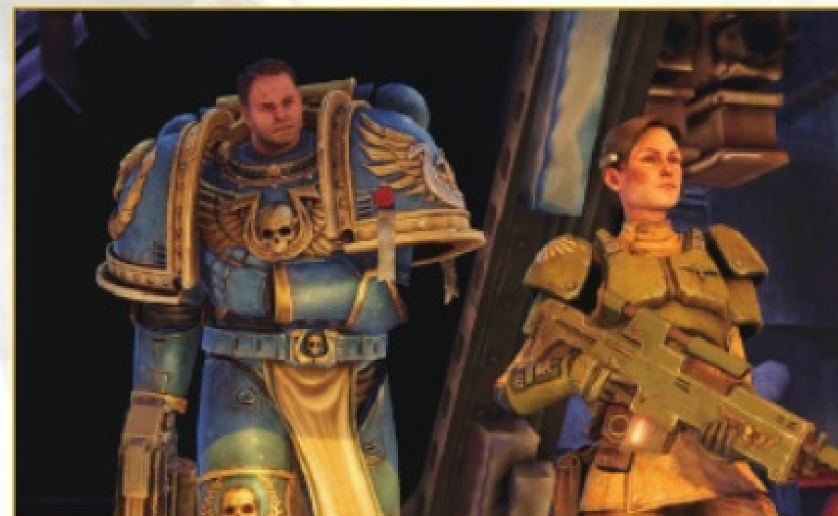
（左上图）为了处决异端，牺牲一点鼠标寿命是必须的

（左下图）魔化后的纳姆罗斯，又一个被坑爹的混沌领主，又一个只变身了一半的恶魔亲王，还是史上最废Boss之一，连泰托斯都看不下去了，最后捏爆了他的脑袋，省得继续丢脸









（右上图）混沌星际战士！星际战士永远的宿敌！不过游戏中的这支纳姆罗斯亲选团（Chosen of Nemeroth）是哪来的三流小战队？！

（右中图）泰托斯即将乘坐雷鹰去进行最后的决战。做为水雷的爱将，血鸦（Blood Reaven）当然得露一次脸

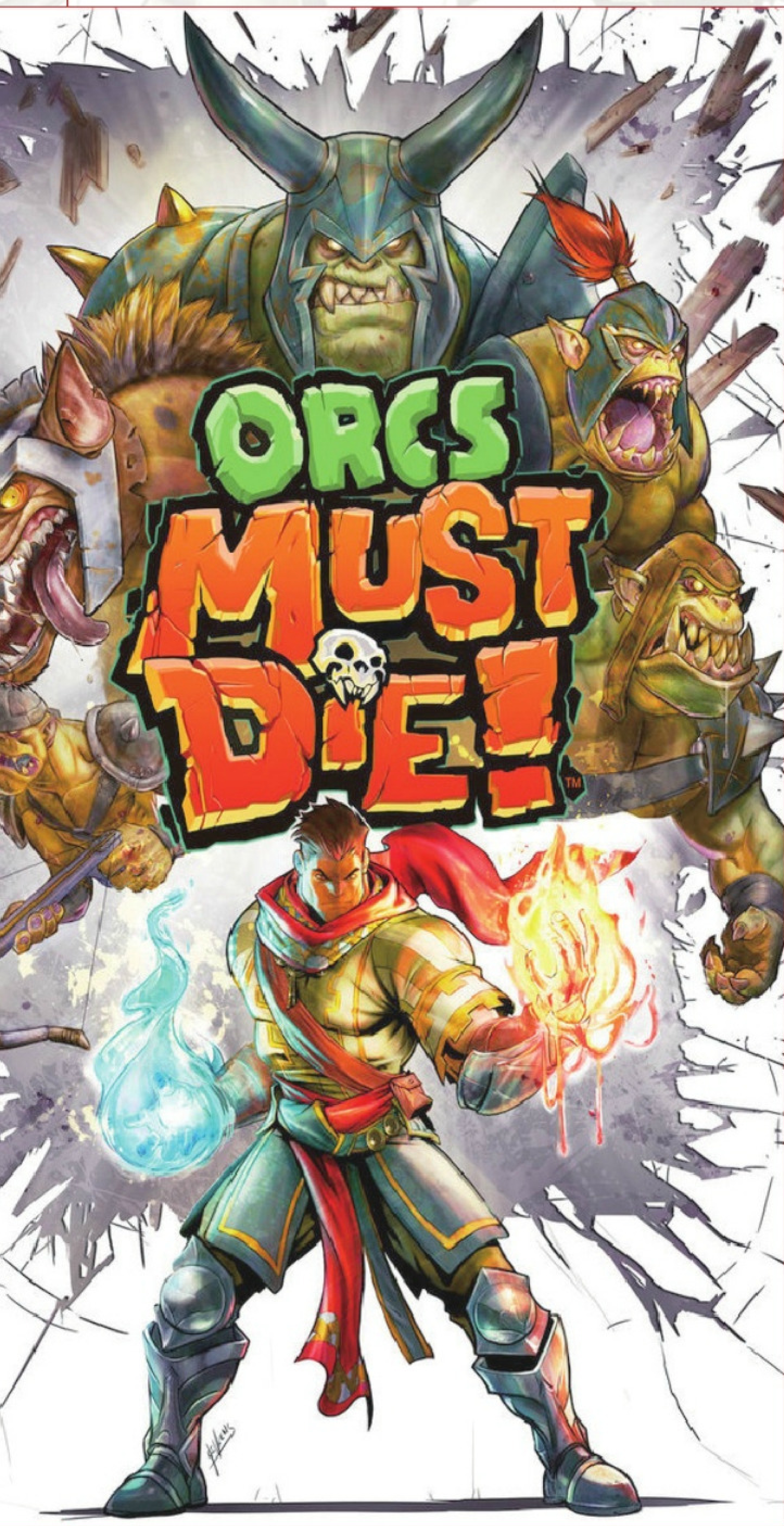
（右下图）苦大仇深的结局，拯救了世界，却被同袍出卖，为了美人，只身前去接受审判庭的甄别

兽人必须死！ Orcs Must Die! **类型** 策略 **制作** Robot Entertainment **发行** Robot Entertainment **发售日** 2011.10.11

兽人必须死！

无论你是RTS里的疯狂塔防爱好者，还是沉迷于“菜园子防线”的休闲玩家，抑或ACT玩家死忠，甚至只是因为喜欢Robot Entertainment而爱屋及乌，这都是一款不能错过的佳作。它带给你的快乐绝对值得你投入的时间，你懂的。

■湖北 FAL



这是2011年2月很平凡的一天，Robot Entertainment的成员们正在紧张地制作《帝国时代Online》，突然，一个电话改变了他们的命运。

怨念的产物

电话那头，微软总部的代表声称，已经将这款游戏的后续开发工作交给了Gas Powered Games，自己辛辛苦苦拉扯大的孩子要交给别人来养了。一时间办公室里炸了锅，几个前Ensemble Studios的老将倒是异常淡定（记得当年的《帝国时代Ⅲ》的资料片《亚洲王朝》么？）不过眼睁睁看着自己的心血付诸东流也太憋屈了，突然，他们看到了自己为《帝国时代Online》设计的塔防关卡，然后一个邪恶的念头诞生了。再然后，过了7个月，我们便看到了《兽人必须死！》。

和《帝国时代Online》一样，《兽人必须死！》的画风依旧偏向于美式漫画，故事很简单：城堡的前任守护者老头干翻了一票兽人，结果阴沟里翻船，下楼梯的时候把自己摔死了，之后我们的主角，一个长得很“憨厚”的年轻人登场了，他的使命仍旧是打兽人……

制作组的怨念异常强大，强大到几乎可以和某位知名的前苏联老大叔相提并论了，同样是“XX必须死”，同样有一句看起来十分霸气的口号——Unleash the Horde！不过，怨念归怨念，这毕竟是款休闲的塔防游戏，激昂的口号声过后，出来的不是一群志同道合的同志，而是——兽人！对付兽人这种凶残邪恶蛮不讲理的家伙，还能怎么办呢？拿起你的武器，战吧！

兽人必须死

如果你认为主角是个超人（别说，他长的和超人还真有几分象），随手一挥血流成河，那你就大错特错了。其实他只是个龙套，初始阶段只能使用威力不大的弓弩和长矛，而且也不是个合格的T——被兽人摸上两三下，我们的英雄就全屏泛红了，只能逃回裂痕休整生息——如果兽人攻入裂痕传送门就会导致游戏失败。因此，放弃毁灭公爵那种独当一面的想法吧，我们虽然没有那么强大，但是，我们有智慧！

没错，这是个塔防游戏，各色各样的陷阱等着你去发掘它们的效用，最初级的钉刺陷阱，虽然看上去没有那么

酷，伤害却是实实在在的；泥泞的沼泽看上去很安全，但无脑的兽人们踩上去后才会发现什么叫痛不欲生——本来就笨拙的兽人们在泥泞中寸步难行，英雄可以在远处一边偷笑一边用弓弩将这群绿皮怪逐个点名。如果旁边的墙壁上刚好设置了一个钉刺暗器装置，那就更有趣了，全方位的火力足以将这些兽人全部放倒，没说的，“兽人必须死！”

如果仅是这样，这部作品必然会背上山寨“菜园子防线”的骂名，但Robot也不是等闲之辈。本作和《植物大战僵尸》虽有共通之处，不过节奏却非常之快，游戏开始就能并且只能利用手头仅有的一些点数购买各种陷阱机关，点数有限，用完为止——并没有向日葵之类的后勤点数供应部长，唯一获得点数的方式只有杀死兽人。因此，兽人必须死——如果兽人没死，你就没点数购买新的机关了……

当然，Robot不可能不考虑到“人没死，钱没了”这种情况。游戏中所有已经安装完毕的陷阱机关，只要还能用，就能以原价点数回收。只要玩家手够快，利用有限的点数与回收机制同时守住几条路线也不是难事，甚至在防线全面崩溃时，还能通过回收陷阱，将点数一举投入裂缝处的防守，利用这最后的防守反击，往往能转败为胜。多样化的选择性也使得这个游戏很有可玩性。

如果要体验游戏的全部乐趣，仅仅依靠这点创意是远远不够的。一两种机关太没意思了，只有过关斩将获得新机关，玩家才能尽情发挥自己的才智，建立起一个个奇特的死亡陷阱，搭配游戏设定的Combo系统（利用陷阱连续杀死兽人可以获得更多的点数），谱写出一曲兽人的死亡之歌。多样化的陷阱也给了玩家多样化的玩法——老老实实打菜园子防线的玩家可以通过精准计算，在兽人的必经之路上设置各色机关，利用赚取的点数购置出一套最有效的“要你命3000”系统。喜爱热血大场面的大可从网上拖来一个修改器铺上满地的钉刺，即使是最皮厚的兽人也只能望刺兴叹。喜欢追求搞怪的更是可以为兽人们设计一份连环圈套——空中不断摇摆的摆锤能把兽人们撞得七晕八素，此时无脑的家伙们并没有发现地上铺满了沥青，等到他们发现时为时已晚，一个大锤头直接送他们到“千里之外”再也没有回来。几个幸存者还没来得及庆幸自己命不该绝，墙壁上射出的暗箭又将大部分兽人轰杀至扑街。剩下唯一的兽人蹒跚着没走出几步，映入眼帘的是严阵以待的弓箭手和一个缓缓滚来的竖锯……

在兽人饱受各种摧残的同时，屏幕外的玩家早已被吊起了胃口。由于每个关卡都会给出新的玩具，这足以让你们充满期待，欲罢不能。一口气打完所有关卡后，也别认为这游戏就完了——二周目正向你招手。有没有想过用后期的大



（左上图）《帝国时代Online》中的这个任务大概是《兽人必须死！》的灵感发源地

（左下图）我们都是神枪手，每一颗子弹消灭一个敌人



（右上图）关卡中的所有机关都可以回收利用，环保节能

（右中图）关卡数量超多，而且通关后还有高难度的噩梦模式可选

（右下图）各式各样的陷阱升级，少不了充满恶趣味的大杀器







杀器蹂躏前期关卡里的可怜兽人们？这就是机会啊！琳琅满目的虐杀工具一定会让你再次大呼过瘾的！

剑走偏锋的设定

Robot是个有创意的制作组，在《兽人必须死！》里，他们有意识地创造了一个能自由控制的主角和第三人称视角。以前的塔防游戏大多采用上帝视角，无聊地俯视豌豆射手（或其它箭塔之类的东西）定时喷出一两颗子弹，防线布置完成后玩家便百无聊赖。现在你可以控制主角大显身手，虽然他并不是一个合格的T，可只要策略得当照旧可以把兽人们耍得团团转——大概兽人对人类天生有仇恨+1的天赋，一旦看到主角的身影，必然像看到杀父仇人一般大声嘶吼着冲过来，恨不能将主角生吞活剥，全不顾路上的明枪暗箭。利用兽人的无脑属性，你能将自己做饵，引诱兽人们钻入各样陷阱——带上风之腰带，站到弹簧踏板旁边，静候兽人们一脚踩上机关，然后被弹簧送入旁边的臭水沟中；或在臭水沟旁风骚游走，引诱兽人前来围观，之后用风之腰带的龟派气功将他们尽数打落水中。你看，没有做不到，只有想不到。

对那些想Man一把的热血玩家，这个游戏也能极大刺激你的肾上腺素——设计陷阱时若有若无的背景音乐和兽人来袭时富有节奏感的打击乐形成了鲜明对比，“鬼泣”式的操作方式也让ACT玩家有大展身手的机会。伴随背景音乐砍翻几个兽人脑袋的爽快感觉是“菜园子防线”不具备的。如果你喜欢枪枪枪也很好，可以连射的弓弩绝对是你的最爱，向兽人们尽情倾泻子弹（哦不，是魔法箭）吧！无论如何选择，面对一大群兽人的时候，你都能不由自主地紧张起来，一番无与伦比的爽快拼杀后，有阴谋得逞后的小小窃喜在等着你。

戏里戏外的Robot

Robot用这款小品给自己正名，似乎那个创意十足的Ensemble Studios并未走远。只不过游戏之外的Robot却不这么洒脱——当初《帝国时代Online》交给GPG，人员、数据的交接出现了一系列问题，现在这款游戏历经数次修补，依旧Bug满天飞，玩家数量急剧下降，微软到头来十有八九会将这笔账一股脑算到Robot身上。想当初，《亚洲王朝》也被微软交给了Big Huge Games，尽管GPG和BHG都是十分有实力的工作室，但三者设计理念上的差距很容易导致游戏出现各式各样的问题。好在微软终于放弃了这个“小小的”工作室，他们能够按照自己的想法去做一款游戏了。P

（左上图）类似《魔兽世界》中天赋树的设计，玩家可以选择偏向陷阱类还是作战类
（左中图）全关卡五星绝对是高玩追求的目标
（左下图）后续DLC提供了更多的可玩角色







（右上图）你不仅可以把兽人推下水，还能把他烤成焦炭
（右下图）Combo能够刺激玩家发挥自己的想象力，获得更高的连击和点数





英雄传说——零之轨迹英雄伝説 零の軌跡**类型**角色扮演**制作**Falcom**发行**欢乐百世**发售日**2011.8.28

从“空轨”到“碧轨”

Falcom的三板斧

还有一个情况，在《空之轨迹FC》中，玩家会觉得主角群碰到了世界上的最强者，但发展到现在，却发现原来强者遍地都是。这些招数Falcom在这五六年中玩得实在太多了，如果不改变游戏框架，也许终有一天“轨迹”系列会草草收场。

■上海 西塞罗

命运多舛的老厂Falcom，曾经红极一时，但在上世纪90年代后期随着日本PC游戏产业一起衰落，只能靠复刻“伊苏”和“英雄传说”这些老作品续命。之后，在2006年，Falcom捣鼓出了《英雄传说——空之轨迹》，虽然销量不大，但也足以够Falcom维持开销，重要的是，本作在登陆PSP平台后销量看涨，顿时成了Falcom的救命稻草。几年后因为《双星物语2》销量不振，Falcom的PC销售渠道被Softbank就此掐断，但失之东隅，收之桑榆，因为PSP版“轨迹”销量节节升高，Falcom也顺水推舟坚定地和PC说拜拜了。

它毕竟属于“轨迹”系列

《零之轨迹》是Falcom第一款原生PSP平台的游戏，而后由欢乐百世进行PC版的移植和代理，也算开了国内发行商的先河。要知道，这些年娱乐通移植了不少日本PS2和PSP游戏，低分辨率的素材来到PC上，个个画面效果惨不忍睹。幸好《零之轨迹》当初就准备了高分辨率素材，虽然游戏的特效、界面设定等等还都是PSP的，但毕竟算是达到了“空轨”PC版画质的最低水准。不过对玩家来说，移植自PSP的一个损失是，游戏镜头全部固定了，不能像《空之轨迹》那样进行旋转。

作为《空之轨迹》的续集，这次游戏将舞台放到了《空之轨迹SC》中曾露过一小脸的克洛斯贝尔自治州，也许前作中不少玩家和我感觉一样，都在纳闷为啥游击士的职能和警察这么像，于是在《零之轨迹》中，玩家就真能扮演警察了，做的活也是和游击士“抢饭吃”。

如果你是名《空之轨迹》老玩家，会发现《零之轨迹》的总体架构与它非常接近，主角从不起眼的小人物开始，在日常工作中发掘，逐渐找到了故事幕后的隐线。与《空之轨迹》也一样，本作每个章节必围绕几个核心主线任务来，中间穿插一些支线任务，在慢节奏中引出主线幕后及各个角色的伏笔，在最后一章突然引爆，前松后紧的巨大张力，让玩家打完回味之余又准备为下一作《碧之轨迹》踊跃买单。

“改良”和“强化”

当然，站在“空之轨迹”系列的肩膀上，《零之轨迹》还是做了改进，只是幅度大不了多少，只能称为“改良”和“强化”。在《空之轨迹》中，最臭名昭著的是“环国马拉松”。游戏每个章节都以一座城市为核心，章节结束时将玩家过渡到下一个。在《空之轨迹FC》中，玩家第一次见识利贝尔王国，乐呵呵地跑完全程；《空之轨迹SC》中Falcom变本加厉，逼着玩家跑了两圈，如果真理过了一步就是谬误，那Falcom真是一路小跑过线了；《空之轨迹The 3rd》也是把旧地图切块重炒，但好歹重复感没有SC这么高。

在《零之轨迹》中，游戏范围基本不出自治州，整个游



“轨迹”系列的最新作《碧之轨迹》PSP版已在日本上市，首发出货突破20万，首周销量突破12万，不仅是周销量第一，也是Falcom这些年得到的最好成绩。虽然《碧之轨迹》叫好又叫座，但“轨迹”系列还是有不少隐忧

戏就以一座城市作为核心。为了不让玩家厌烦，Falcom增加了许多便民措施，如增加城市地图，每个区域只要在菜单一点既能到达，对城外地点也增加了巴士。在搜集要素上也有进步。首先，战斗时的魔物资料可以拿来卖钱了。其次，《空之轨迹》中料理强得过头，恢复药品几乎没人用。于是本作做了修正，让恢复药品恢复固定数值，而料理恢复固定的百分比。同样的配方，料理出的菜也不止一种，另加了“特别成功的”和“比较失败的”。钓鱼元素和“空轨”几乎一样，Falcom增加了一些支线，让搜集“钓鱼”变得更有回报。

本作“强化”最大的是游戏的评价体系和战斗系统。《空之轨迹》里游击士可以攒“业绩”升级，《零之轨迹》也有；除了完成任务，任务的完成方式，如战斗任务必须全部胜利等都十分有讲究。因为主角是“搜查官”，所以还有搜集证据和推理的内容。为了搜集证据，你要跑遍区域的每个角落——推理的内容虽比较“弱智”，但一不小心也会让你丢分哟。此外，再加上各个角落里藏着掖着的隐藏任务，要是不看攻略从序章起，一定会错过“大满贯”的机会。

“轨迹”系列的战斗采用的是棋盘式，玩家必须考虑战场中位置的影响，但角色在棋盘上跑来跑去，也大大减慢了游戏节奏。在《空之轨迹》中，只要在大地图撞到敌人背面，就能“突袭”敌人。而《零之轨迹》的大地图上，角色可以直接攻击，要背后把敌人“击晕”，才能在战场内得到有利的攻击状态。虽然角色可以在大地图上就把低等级敌人干掉，但这个“攻击”动作还是让玩家与敌人的捉迷藏运动更复杂化了。更要命的是，因为地图不能转动，你就难免在什么地方视线被挡住，失去有利位置被一头撞上。

《零之轨迹》在战斗系统上改进不多，增加了合击选项，玩家有机会让4个队友一起猛殴敌人一记；而攻击Miss时，防御方也能回击攻击者一次。在战斗中，可以感到Falcom加大了特殊状态的作用，如兰迪的“闪光弹”技能就非常好用，但如果玩家没注意到这点，没有妥善利用各种特殊状态制敌，“零轨”节奏比起“空轨”还要慢上几分，许多战斗都会沦为缓慢的消耗战。

从量变到质变……

Falcom在Twitter上透露，《零之轨迹》其实等于《英雄传说7》，但从游戏品质来看，它远远称不上“从量变到质变”，充其量只是个大号的加强版。从好的角度来说，其好处是可以“放心地游玩”——原先游戏里那些特性都像浓缩的原味鸡汤全部保留；往坏里说，是游戏缺乏惊喜，对非粉丝而言，浓缩过后有些他们不喜欢的味道也加重了。

（左上图）因为沿用了旧引擎，《零之轨迹》中有很多我们似曾相识的场景
（左中图）只有一座城市，所以这座城市的场景比《空之轨迹》要大和丰富了许多
（左下图）游戏早期用来“背黑锅”的黑帮组织
（右上图）画面总算是达到了一个PC游戏应该达到的最低水准
（右下图）虽然大大简化了流程，但按照Falcom事无巨细都要表现的风格，SC中要等渡轮，“零轨”就要等巴士











我们知道，“轨迹”系列向来有大量跑路任务，对话多、过场多，主线剧情往前突进一点，一大堆没头像的NPC对话都要换词。总之，这些对话和过场恨不得事无巨细地全部展示给玩家看。在《零之轨迹》的“强化”下，支线与主线的比例变得更加悬殊了，如果你努力将接到的任务全部做完，可以耗费50小时以上；但如果你在二周目，你就能靠着继承要素和跳过剧情在5小时内通关。这虽然是Falcom为了调整不同玩家口味做的努力，但也可见“轨迹”的框架出了问题——支线、对话、过场太多，战斗与探索太少。收集元素众多、支线繁杂、手段单一，只是跑路和战斗，不少任务又都需要玩家反复调查取证，使得《零之轨迹》成为一款少见的随便玩玩比认真玩要“好玩”得多的游戏。

在剧情上，Falcom的坑也越挖越大。在“轨迹”系列的世界观中，前作的利贝尔是夹在两大国间的缓冲国，而此次的自治州也是偏隅一脚。“七至宝”“使徒”等等，Falcom只是浅浅地挖了一锄头，跟玩家说后面藏着条巨龙，但那真实面目就真的是神龙见首不见尾了。

世界观上，《零之轨迹》的改动也非常大，《空之轨迹FC》还是类似于凡尔纳小说那种风格的科幻设定，但是到了本作，不仅出现了汽车，手机、电脑、网络一应俱全，连黑客都冒出来了。故事也放弃了以人物为核心，《空之轨迹》中每个人物有心路变化，这个传统在本作中消失了，主角群一出场性格就定了型，剧情在平淡地度过几章后，玩家会发现Falcom在努力为《碧之轨迹》埋伏笔……

是的，“轨迹”系列的最新作《碧之轨迹》PSP版已在日本上市，首发出货突破20万，首周销量突破12万，不仅是周销量第一，也是Falcom这些年得到的最好成绩。虽然《碧之轨迹》叫好又叫座，但“轨迹”系列还是有不少隐忧。首先，整个系列的引擎从来没有改过，5部作品玩下来足够让人审美疲劳；剧情上的坑也越挖越大，每部作品揭示的谜底只有一点点。看世界观好像很厉害，实际上的气魄却极小。而且因为“轨迹”系列轻主线重支线，热衷洗白人物和剧情大翻转，也让不少人感到似曾相识。

还有一个情况，在《空之轨迹FC》中，玩家会觉得主角群碰到了世界上的最强者，但发展到现在，却发现原来强者遍地都是，随便挑个NPC也许就是深藏不露的扫地僧。就好像在只有一个人的服务器上玩《魔兽世界》，玩家好不容易爬到60级，刚抬头仰望70级的卫兵，突然满世界85级的NPC如雨后春笋般地突然闪现。然后有人告诉你，这些NPC其实都是其他玩家假扮的，一不小心就会恢复身份和你PK。这些招数Falcom在这五六年中玩得实在太多了，如果不改变游戏框架，也许终有一天“轨迹”系列会草草收场。

（左上图）除了《空之轨迹》的老人物，新角色们也纷纷登场，其中不乏深藏不露的强者
（左下图）战斗系统和前作差不多，增加了合击选项
（右上图）合击系统，4名队友一起发力
（右中图）《空之轨迹FC》中的迷你剧受到了许多好评，《零之轨迹》里也有这么一场
（右下图）在《零之轨迹》里出现的黑客少年，和现代媒体中的形象已经没什么区别了











Vince Desiderio Vince Desiderio**生日**未知**出生地**未知**荣誉**无

Vince Desiderio 化身邮差

有些游戏你大概一辈子也没有玩过，但你一定听说过它们“很黄、很暴力、很扭曲”的事迹。而纵然想玩也非易事，比如我们就要提到的“喋血街头”，是迄今为止遭到“风沙”次数第二多的游戏（第一多是Rockstar的Manhunt系列）。









在许多小型游戏开发公司和他们的游戏品牌背后都有一个强势人物来决定一切，Vince Desiderio就是这样的人——他是《喋血街头》的灵魂，是《喋血街头Ⅱ》里随意开除员工的黑心游戏公司老板（**左下图**），他也在游戏改编电影里客串过角色

■江苏 防弹手柄

在新西兰、澳大利亚等审查严厉的国家，这一品牌受到了永久禁售的特殊关照，瑞典首席检察官甚至正式起诉了在本国代理这款游戏的发行商，罪名是“传播教唆犯罪”。

同样是只知道胡砍乱杀的人间凶器，被千夫所指的系列主角“邮差小子”亏就亏在他的形象实在过于粗俗。一副墨镜下苍白而病态的面容、一把山羊胡子、一身脏兮兮的行头，这就是他的全部。不是拯救世界的英雄，没有苦大仇深的宿命，没有跌宕起伏的故事和过目不忘的台词，没有红花绿叶的交相辉映，甚至没有动机理由，只有赤裸裸的暴力宣泄。邮差小子是个受自己潜意识，而不是玩家显意识控制的怪物——这根本就是一个精神病人啊！是的，“喋血街头”系列从一开始就是这么设定的，一切都是“脑缺”惹的祸。

“我们就爱恶趣味”

然而，即便是再不注重包装的制作人，恐怕也不会以创造出以无脑为主要特征的角色。在一代的制作过程中，美术总监Randy Briley试图描绘一个“黑暗、嗜血，有神秘背景，并且会随故事展开而逐渐释放魅力”的角色，可惜，位于亚利桑那州图森市的小作坊——Running with Scissors实在没什么编剧人才，工作室的老板Vince Desiderio也不在乎什么角色魅力，他只将大开杀戒的原因归结为“压力导致的行为失常”（Goes Postal，这也是国内总是将Postal翻译成“邮差”的原因）。不过，为让玩家深入了解这个病人的内心，制作组还是安排了一本随身日记，每过一关解锁一页——上面所记录的都是疯人疯语性质，比如“地球饿了，它也渴了”，“到处都是会动的垃圾，我要清扫一切”……聊胜于无。

自从初代开始，“喋血街头”就不是完全意义上商业游戏，因为想赚钱的游戏不会以被封杀为荣，它很大程度上是为了满足于工作室那帮恶趣味分子的胡搞，当然也在过去的十几年中培养出了一群粉丝。Vince说过：“批判对我们而言算个P，就像喝光一瓶酒自个儿爽了以后，评论家却对我丢到一边的瓶子评头论足，到底是谁更没有脑子？”

Running with Scissors的恶趣味不是说说而已，他们

也喜欢直接在游戏里本色演出。

在2003年推出的二代中，制作组将邮差小子设定为该公司的雇员，以Vince的家乡为原型创造了虚构的天堂镇。邮差小子拥有了一个被字幕显示为“疯婊子”的老婆，养了一只名叫Champ的斗牛犬（以Vince自己同名狗狗为原型）。邮差小子的任务设置大都与杀人放火无关，无非是取牛奶、兑现薪水支票、上教堂之类的琐事。通过从周一到周五的跑腿，你能对他有进一步了解，如他是个天主教徒；非常憎恨自己的亲爹，在老爷子死后还要在墓碑前做出侮辱举动；热衷政治，发动让国会议员都来玩暴力游戏的情愿活动；唯一的亲人是以美国邪教头子David Koresh为原型的Dave叔叔。但就像那些因为投资有限而不得不取景于日常生活的B片一样，无论多么“日常”的剧情，很快都会在胡乱编造一个理由后变成血肉横飞的表演。

“我们不想玩深度”

《喋血街头Ⅱ》的质量相当糟糕，再加上美式Cult风格所造成的文化隔阂，因此对很多人而言，邮差小子的形象是通过“著名”导演Uwe Boll的同名电影来领略的。一部超低评分的无脑游戏与一位“声名显赫”的烂片大导，这一珠联璧合的组合在Vince看来只是一厢情愿。“是他（Uwe Boll）主动联系了我。”Vince不认为自己在这件事上应该采取主动，他说：“我一直认为只有Clint Eastwood才够格来改编我的游戏！”然而在与Boll会面，并在共同感兴趣的啤酒话题上进行充分的交流和实践探索后，双方很快惺惺相惜，相见恨晚，“我喜欢他率真的个性，至少比好莱坞那些三句话不离钱的制片人要强多了，况且一部被骂翻天的游戏给一部同样被骂翻天的导演去改编，这没有什么不好。”

这个选择很正确，《喋血街头》应该算是Boll作品中最不烂的一部，它不仅仅还原了游戏中赤裸裸的暴力场面，还将制作人的嘲讽和宣泄精神表现得淋漓尽致。跟游戏高度契合的是，电影本身也是坨无字天书，彻底脱线的无厘头：各种打着上帝名号的邪教、虚假的慈善捐款、官僚作风的医院、苛刻而复杂的付费电话拨打程序，还有“小布什与拉登大爷手拉手跳舞”的欢乐场面，总之是对美国人习以为常的一切都没心没肺地嘲讽一遍。凭借此片，Uwe Boll终于到达了个人的事业巅峰——3度提名终将金酸梅最差导演奖揽入怀中，并一举夺魁烂片事业成就奖。

干嘛在找乐子时还要寻求什么深刻？如果低俗的笑料让你不觉得尴尬，对粗糙的制作也可以假装看不见，无厘头的恶搞让你有种莫名其妙的兴奋，那么恭喜你，你已经拥有了承受这种力量的潜质——Vince等着跟你一起喝啤酒呢。

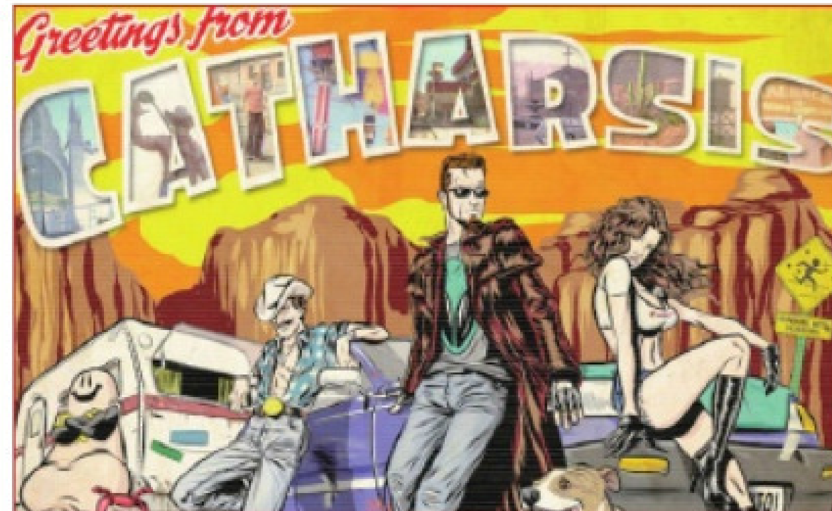


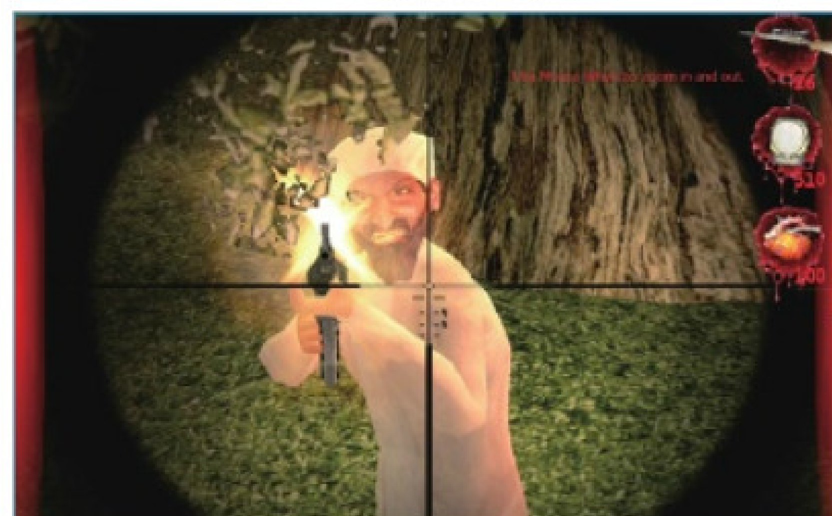
（左上图）电影里Vince的角色——“人见人爱”的吉祥物Krotchy
（左下图）《喋血街头》电影版最后的名场面，国内网友聊天必备的一张神图出处就在这里



（右上图）图森是位于亚利桑那州的边境城市，枪支、酒精、牛仔和B片在这里都可以上升到文化范畴，这解释了为什么神作只有这里才能做得出来
（右中图）邮差小子并不是邮递员，这是对Postal一词的误读。确切地说，他当过游戏开发者，只不过在二代开头就被无良老板Vince Desi开除了
（右下图）《喋血街头Ⅱ》里的乌萨马







Ion Storm Ion Storm **历史** 1996年~2005年 **总部** 美国得克萨斯州达拉斯

曾有一场离子风暴

在最近两个月的中旬刊里，我们描写了多位在游戏业叱咤风云的元老的近况。现在，我们要回溯到他们的早年岁月了，他们中的很多人来自id Software，他们曾掀起了一场离子风暴……





一副未来派风格的Ion Storm总部，在这里挂出了海报的游戏里，却没有一款比奥斯汀分部的《杀出重围》更成功，对后世影响更大

■上海 小象咪咪

今年8月，随着《杀出重围——人类革命》（Deus Ex: Human Revolution）在全球发售，人们不禁想起系列的早年岁月。距离前作《隐形战争》（Invisible War）时隔8年，其间早已物是人非。它的发行商不再是当年叱咤风云的英国公司Eidos Interactive，与Eidos一同消失在视线中的，还有《杀出重围》的最初缔造者。

另立门户，针锋相对

故事要从id Software说起。正是id历史上最严重的一次分裂，直接造就了这家名厂。

性格截然相反的“两个约翰”——冷静似水的约翰·卡马克（John Carmack）与热情如火的约翰·罗梅洛（John Romero），因创造出全新的游戏类型，被视为FPS的两位教主级人物，同时也是id最不可或缺的两个核心。但是到1996年夏天，这对绝佳拍档的决裂已不可挽回。因为尚未问世的《雷神之锤》（Quake），两人的矛盾被摆到台面上。卡马克和罗梅洛对游戏制作的出发点和观念不同。卡马克从程序角度出发，罗梅洛从玩家角度出发。卡马克只想做个小公司，罗梅洛想做大。

id高层必须在两人间选择一个留下，另一个只能滚蛋。这个人就是罗梅洛，他抛下自己用心构思的《雷神之锤》，离开了id。

罗梅洛随即找到同样被卡马克扫地出门的汤姆·豪尔（Tom Hall），在离开id的两年里，汤姆帮助3D Realms制作了号称“Doom终结者”的“毁灭公爵”系列。然后，两个同病相怜的老友，谋划着成立一个全新的公司。

为了能压过卡马克一头，狂妄的罗梅洛把新公司同样摆在达拉斯。他以高昂的价格租下顶尖企业云集的摩根大通大厦顶层，装下这家属于他们自己的游戏公司。他和汤姆找来另两个合伙人——原本在7th Level工作的设计师托德·波特（Todd Porter）和美术杰瑞·弗莱厄蒂（Jerry O′Flaherty）一起干。在汤姆的提议下，4人决定把公司命名为“离子风暴”，用意是在业界掀起一场超级台风。

此时的罗梅洛已是业内炙手可热的大明星，他准备开新公司的消息一经传出，就引来众多发行商的目光。生性张扬的罗梅洛也毫不客气，给发行商开出每个游戏300万美元外加40%版税的天价，若要跨平台，还得多付100万。如此过分的要求，非但没有吓退发行商，反而引来更多人的注意。发行商心里清楚，假若罗梅洛真能再造一个《毁灭战士》（Doom），这些投资都是微不足道的。最后，一个刚入行的英国公司——就是后来大名鼎鼎的Eidos，一口气扔给罗梅洛1300万美元，拿下离子风暴游戏的发行权。Eidos之所以出手阔绰，是因为他们最近发行的一款动作冒险游戏正在意外地疯狂热卖——那就是《古墓丽影》（Tomb Raider）。

无论他本人是否承认，获得投资的罗梅洛在打造离子风暴时，总会有意无意地和卡马克的id针锋相对。id的办公室布局死板无生气，离子风暴却装潢得像个游乐中心——街机、桌球台、“死亡竞赛”……当卡马克还在孜孜追求电脑

图形技术的极致时，“设计就是法则”（Design is Law）已成为离子风暴的口号，鼓舞着当时的从业人员。这是一个完全不同于id的公司，在这里只有不受限制的设计，挑战设计者的疯狂程度。为了让优秀的设计不被技术束缚，离子风暴从id那里获得了Quake引擎的授权。如今，摆在眼前的障碍就只剩下一个——做出罗梅洛曾经许诺的绝世游戏。

时间是1996年11月15日，离子风暴工作室在达拉斯正式开张。

花开两朵，命运不同

离子风暴与Eidos间的合同规定，Eidos拥有离子风暴前3款游戏的发行权，以及后3款游戏的优先选择权。其中最让人期待的是罗梅洛领衔开发的FPS游戏《大刀》（Daikatana）。游戏的名字源于罗梅洛与卡马克常玩的《龙与地下城》。公司上下期待这款“里程碑”式的游戏，能够击败id的作品。

1997年，Eidos高调宣布《大刀》正在开发，将在当年圣诞节上市。然而事情并不如想象中顺利，这年E3展上，罗梅洛和许多人一样，被id的《雷神之锤Ⅱ》深深震撼。Quake II引擎强大的表现力让罗梅洛下定决心放弃之前的成果，把《大刀》转移到新引擎上。根据与id间的协议，离子风暴只有在《雷神之锤Ⅱ》上市后才能拿到相关技术。而《雷神之锤Ⅱ》的上市日期和《大刀》同样在年底，这意味着《大刀》不得不推迟发行。

闻讯的Eidos极其愤怒，他们已经在离子风暴身上投入了上千万的资金，却连半个游戏也没得到。离子风暴的市场部一面承受着发行商的巨大压力，一面打着自己的小算盘：他们计划把6款游戏尽早交货，接下来最好自己发行游戏，赚更多的钱。不过目前3个开发中的项目——《大刀》、《源毒》（Anachronox）和《恶灵》都进行得不顺利。他们只得在业内寻找一些接近完成的项目，或可以马上立项的成熟设计，作为后续的3个作品赶紧应付给Eidos。

第一个被找来的，是托德留在7th Level的半成品《领土》（Dominion: Storm Over Gift 3）。托德被要求暂时放下手中的项目，花一两个月时间让《领土》上市。与此同时，罗梅洛听到一个叫沃伦·斯派克特（Warren Spector）的设计师正在找工作。沃伦的年纪比罗梅洛大了整整一轮，曾在理查德·加里奥特（Richard Garriott）手下做过“地下创世纪”（Ultima Underworld）和“神偷”（Thief）系列。罗梅洛和汤姆·豪尔找到身在得州奥斯汀市的沃伦，交谈中他们发现，沃伦是个对游戏设计有独到见解的人。在他看来，罗梅洛他们之前做的那些FPS游戏都



（右上图）罗梅洛吹了3年多牛的《大刀》，最后素质只能说马马虎虎

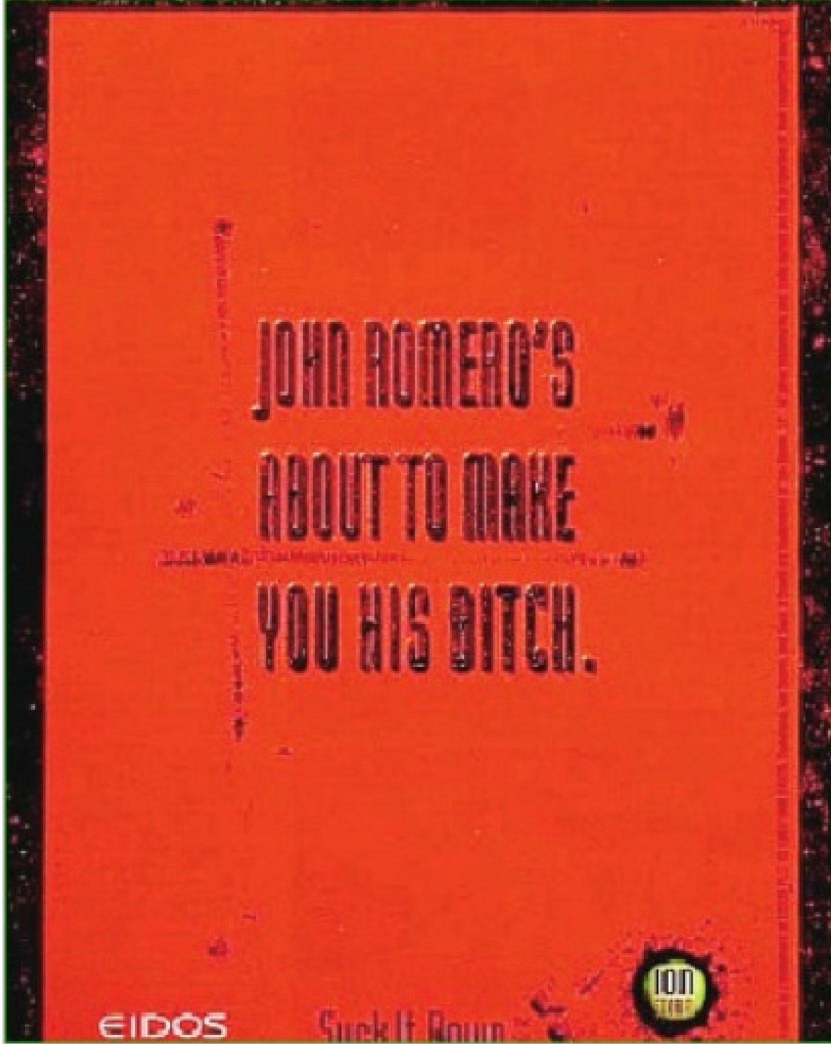
（右下图）《大刀》的广告引起很大的争议，上面写着“罗梅洛要把你变成他的婊子”。后来证明，这种宣传的确有点毁人品





（左上图）《大刀》艺术图，它最初对中国玩家的吸引仅限于“大刀”两个字

（左下图）离子风暴的第一枚哑炮——《领土》



是肤浅的小儿科，他的梦想是将游戏作为媒介，营造出模拟真实的世界。玩家应该认真思考他们做出的每一个选择，因为这些选择都会深远地影响到游戏的进程。3年前，沃伦就开始构思一个名叫《Troubleshooter》的游戏，这将是个精心打造的虚拟世界，玩家在其中不仅要干掉敌人，更要思考自己的每一步行动对将来的影响。

罗梅洛觉得这个想法非常适合离子风暴，他对沃伦说："那就去做你所梦想的游戏吧，没啥限制。"沃伦对罗梅洛的慷慨非常感激，他立刻答应罗梅洛的邀请，在奥斯汀组建离子风暴的分部。《Troubleshooter》被正式立项，改名《杀出重围》（Deus Ex）。不同于达拉斯总部的那些活计，这款主视角游戏带有强烈的沃伦风格，将射击、动作冒险与角色扮演要素结合在一起，把玩家的选择放在重要位置。

相比奥斯汀的顺风顺水，达拉斯这边却有点焦头烂额。1998年初，罗梅洛才拿到《雷神之锤Ⅱ》的引擎授权，当他准备把《大刀》转到新引擎上时，才发现Quake 2引擎的构架与前一代完全不同，必须从头来过。有人劝说罗梅洛不如照旧引擎做下去，但被他固执地拒绝。尽管他不愿看到自己被卡马克远远甩开，但事实上，直到1999年《雷神之锤Ⅲ》问世，《大刀》还没有开发完。

命途多舛，曲终人散

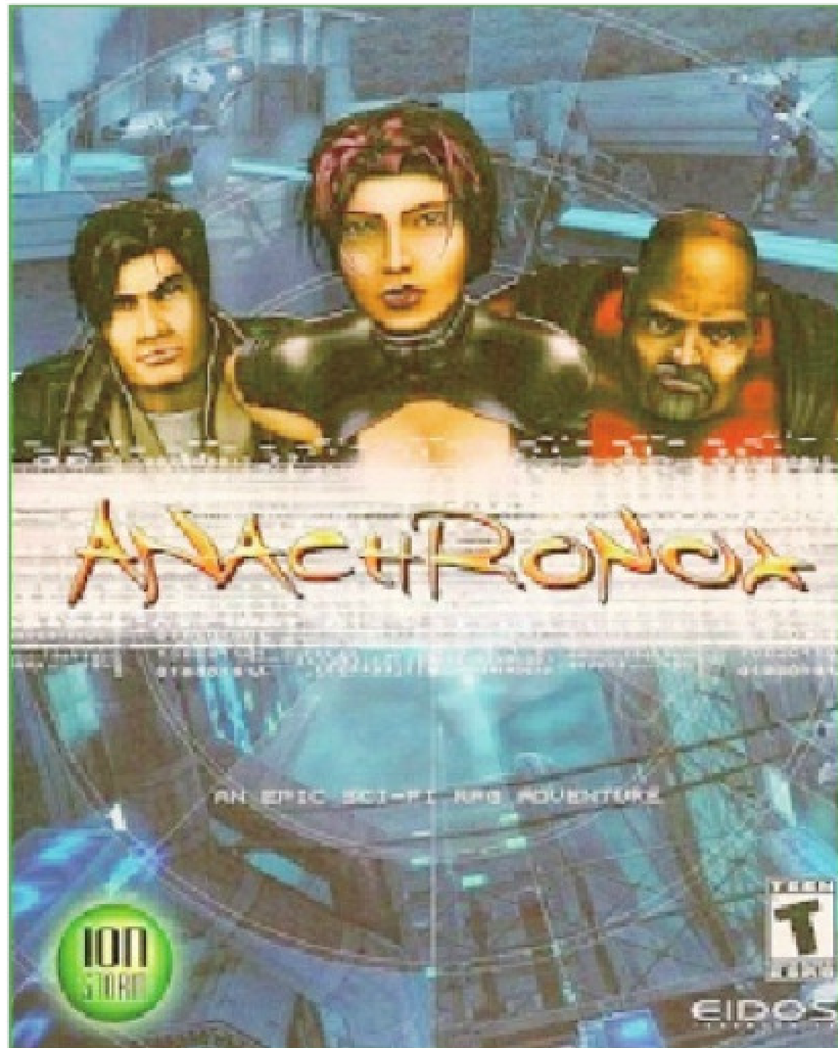
1998年6月，在成立一年半后，离子风暴的第一款游戏姗姗来迟。这就是原本计划只开发60天，实际却用了一年多时间的《领土》。正应一句生不逢时，这款RTS在出生那一刻就几乎被判了死刑。由于Eidos的市场策略失误，内容平庸的《领土》竟和《星际争霸》试玩版同一天上市。在压倒性的高素质面前，缺乏创造力的《领土》毫无招架之力，上市后恶评如潮。离子风暴的先锋竟是个哑炮，让Eidos渐渐失去耐心。

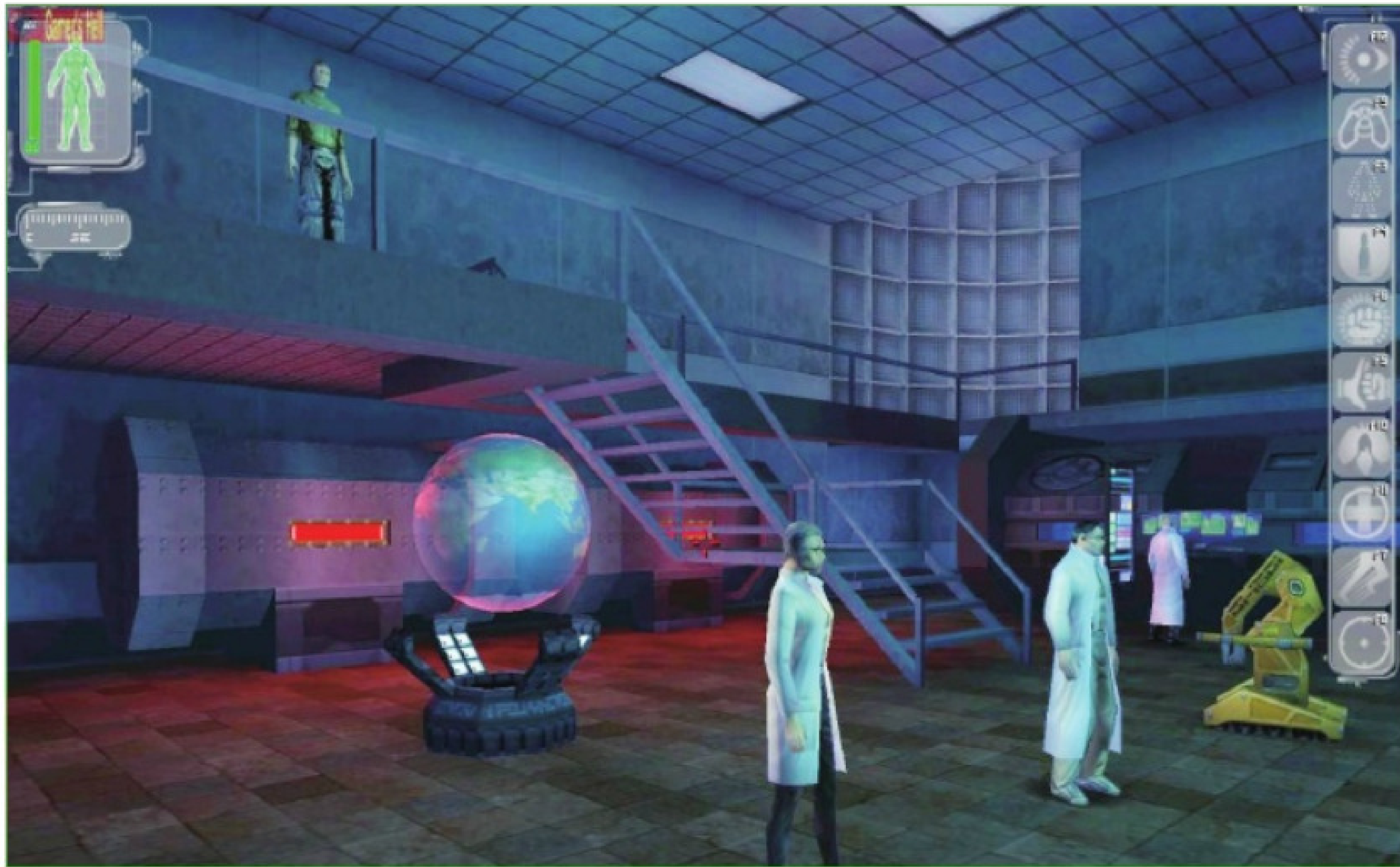
在这样的压力下，罗梅洛和他的《大刀》竟然又拖了一年，离子风暴内部人心涣散，员工纷纷出走。炙热的阳光透过全天光玻璃，把离子风暴的办公室照得像个闷锅，在里头工作的人也无精打采。1999年，已经倒欠Eidos数千万美元的离子风暴，被卷入收购的旋涡。Eidos下定决心买下这家公司，以便牢牢掌控开发进度。身处流言中的罗梅洛，像卡马克曾对自己做过的那样，将另两个合伙人托德和杰瑞开除出公司——罗梅洛不想让托德过多地干涉《大刀》项目，而杰瑞和托德选择了共进退。没过多久，离子风暴被Eidos正式收购。现在，Eidos终于可以命令罗梅洛——赶紧完成那该死的《大刀》。

（左上图）《源毒》是达拉斯总部的最后一部作品，游戏一完成公司就关门了
（左下图）《源毒》的故事非常庞大，值得一提的是战斗系统与FF7类似。游戏中还有很多其它特色，如武器组合系统等
（右上图）罗梅洛和沃伦在E3上，那时离子风暴尚未蒙上死亡的致命阴影
（右下图）来自奥斯汀分部，《杀出重围》堪称离子风暴最好的作品，在一堆垃圾游戏中"杀出重围"，此时公司的轨迹已经距离罗梅洛的设想很远









2000年，本该在3年前就上市的《大刀》终于来。如《永远的毁灭公爵》在11年后遇到的情况一样，《大刀》来的太晚了，这时FPS游戏已经进入了新的时代。多年的等待只换来媒体和玩家的一片骂声。无论口碑还是市场销量，《大刀》都彻底失败，罗梅洛的光环彻底褪去。一年前的《雷神之锤Ⅲ》拥有更漂亮的画面和多人体验，两年前的《半条命》（Half-Life）更是把FPS的故事表现力提到全新高度。相比之下，离子风暴只能拿出一上来就是臭水沟、青蛙和蚊子的《大刀》。

正可谓失之桑榆，收之东隅。正在《大刀》被疯狂嘲笑的时候，沃伦的《杀出重围》紧随其后上市，意想不到地受到一致好评。这并不是一时兴起，实际上，《杀出重围》在年终的媒体评选中大获全胜，获得众多最佳奖项。

《大刀》的失败与《杀出重围》的成功让Eidos做出一个决定。当汤姆·豪尔完成他的RPG《源毒》后，他和罗梅洛收到Eidos的通知，包括他俩在内的达拉斯总部所有员工从这天起被解雇了。

时间是2001年，离子风暴的4个创始人全部被踢出了自己的公司。

沃伦的奥斯汀分部幸运地得以保全，但也是暂时的。由于对《杀出重围》的市场表现非常满意，Eidos投入更多的资金让奥斯汀分部投入续作《隐形战争》。Eidos还从沃伦的老东家Looking Glass Studios手中买来了“神偷”系列的版权，让沃伦主导制作最新续作《神偷——致命阴影》（Thief: Deadly Shadows）。

已经失去罗梅洛等人的离子风暴，此时只剩下沃伦一人支撑着这块牌子。但完成《神偷3》之后，沃伦突然宣布离开，“去追寻在公司以外的个人兴趣”——小道消息是，沃伦正在和Midway商谈成立新公司的事宜。这个决定导致众多资深员工随即离去，公司迅速空壳化。Eidos最终宣布关闭奥斯汀分部——也许他们更庆幸这家公司终于不会再亏钱了。

时间是2005年2月，离子风暴正式退出历史舞台。

离开离子风暴的托德·波特销声匿迹。和他一起离开的杰瑞·弗莱厄蒂去了Epic Games，以美术总监的身份制作了《战争机器》（Gear of War）。罗梅洛与汤姆，开了家手机游戏公司，最近又成立了新公司进军社交游戏。沃伦·斯派克特组建了自己的公司Junction Point Studios，为迪斯尼制作全新风格的米老鼠游戏《史诗米奇》（Epic Mickey）。

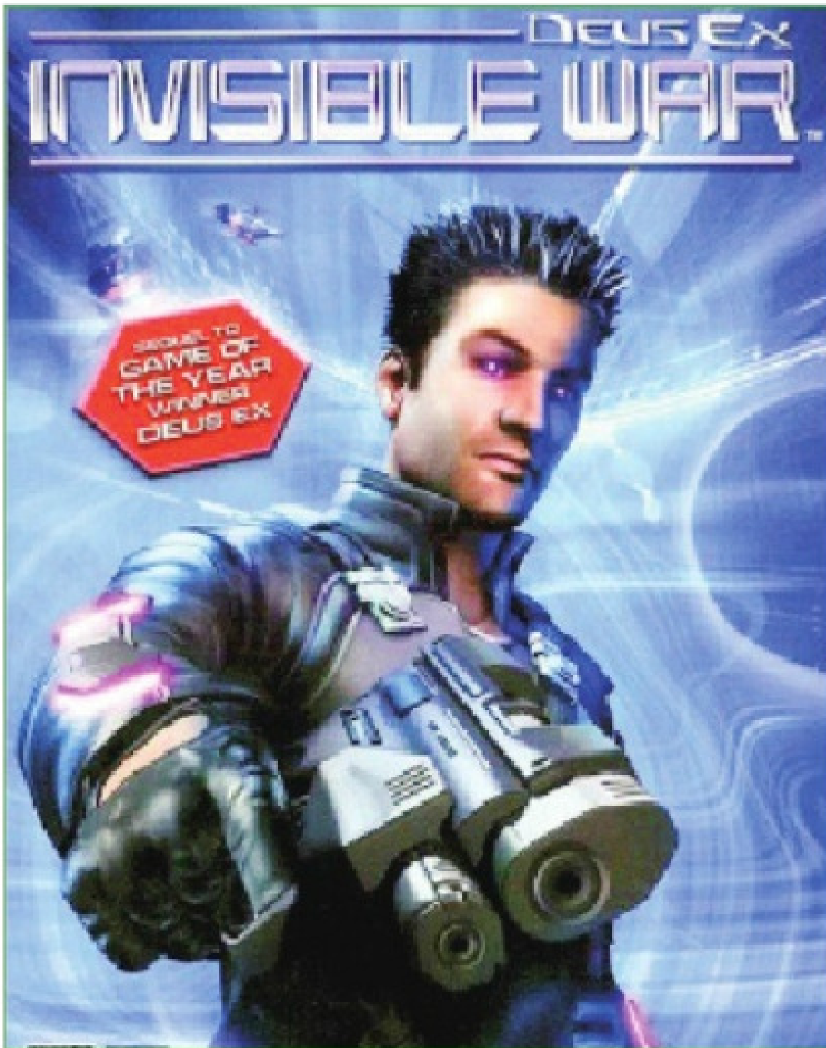
离子风暴虽然散去，它曾席卷的那些“沙粒”仍旧活跃在今天的业界。

（左上图）《神偷——致命阴影》是当年潜行游戏潮流里的经典之作，迷人的中世纪氛围令人陶醉
（左下图）沃伦老爷的游戏还是那么卓尔不群，它仍旧产自奥斯汀（Junction Point Studios的老家），但再也没有离子风暴
（右上图）《杀出重围——隐形战争》的匆忙发售似乎也暴露了奥斯汀分部的危机
（右下图）《杀出重围——隐形战争》完全被制作周期毁了，玩家会碰到数不清的Bug。此外，尽管游戏的画面效果堪称华丽，但优化却一塌糊涂









杀出重温——人类革命之缺失的环节Deus Ex: Human Revolution - The Missing Link类型角色扮演制作Eidos Montreal发行Square Enix发售日2011.10.18

缺失的《缺失的环节》

《杀出重围——人类革命》的第一个扩展包《缺失的环节》是一个独立运行的DLC，但整个扩展包的内容怎么看都像是从《人类革命》的流程中挖出来的——正如其名，这是个原作“缺失的环节”。



有部分女性玩家反映，杰森就是今年最帅RPG男主角啊，打得血流满面还那么帅

■湖南 攻城学院兔老师

你应该会注意到《人类革命》中有一段剧情空白：亚当·杰森（Adam Jensen）在童四洪（Tong Si Hung）的协助下离开横沙（Hengsha），登上了钟楼保安公司（Belltower Associates）的秘密货运船队，最后到达新加坡的“奥米茄牧场”（Omega Ranch）研究设施。期间的3天时间里，杰森与总部失去了联系，他的遭遇我们一无所知。《缺失的环节》填补的就是这一段失去的剧情。

剧情上的缺失环节

当杰森从沉睡中醒来时，他并不像自己所料想的那样安安稳稳地躺在睡眠仓中，而是被铐在一个能限制改造人能力的电磁力场椅上。钟楼公司研究设施的两个指挥官伯克（Burke）和尼塔娅（Netanya）将他当做敌对公司的间谍严刑拷问，但在拷问结束、二人离开后，束缚着杰森的电磁力场椅突然松脱了，看来是有人在暗中帮助杰森。

杰森在货轮上四处调查，一个神秘的男声协助他找到了自己的装备，并指引他在货轮停靠的油井上找到了钟楼公司内部的双面间谍——正是之前拷打杰森的尼塔娅。尼塔娅表示就是自己故意放杰森出来，她的目的是要杰森协助她搜集证据，用于控诉钟楼公司的非法行径。

杰森此时别无选择，只得与尼塔娅合作。他在基地内部发现有大量的无辜平民被钟楼公司绑架并扣押，而且还发现基地的指挥官伯克在基地内暗藏了一个隐秘的研究设施。在尼塔娅的朋友奎因（Quinn）的帮助下，杰森改造了伯克的备用生化眼，并用这个生化眼打开了通往水下研究设施的电梯。

在研究设施中，杰森惊发现了那些被绑架的平民的最终结局——她们全都被生化改造，处理成一个个供生物计算机消耗的“配件”，然后再通过钟楼公司的货轮转运到世界各地的巨型生物计算机上（正如《人类革命》中的海隆计划主机）。研究设施中的女科学家卡瓦纳（Kavanagh）出于惊恐和良心所受的煎熬更是将自己所知的情况合盘托出——这些被绑架来的女性平民在被改造后将被某个暗中控制着钟楼公司的庞大组织所用（暗指光明会），而且由于技术上的

不足，这些“配件”的使用寿命都非常短暂，通常只有几个月。钟楼公司不愿意提供更多的技术支持，为了满足生物计算机的需要，他们就必须残害更多的无辜女性。卡瓦纳知道自己已经身处陷阱，为了换取杰森的保护，她愿意充当证人，起诉启示会——条件是杰森将她秘密送出基地。

杰森离开研究设施，打算与尼塔娅共商逃生计划。然而此时伯克通过窃听通讯，已经识破了尼塔娅的真实身份，并开始追杀尼塔娅与杰森。尼塔娅在激烈的战斗中受了致命伤，但杰森却阻止了伯克释放毒气杀死卡瓦纳和所有平民的灭口企图，并最终击败了伯克。此时奎因揭示了他的真实身份——他是真正的双面间谍、劝服尼塔娅转而对抗钟楼公司和启示会的人、在游戏流程中一直暗中帮助杰森的神秘男子。奎因把杰森送进了睡眠仓，让杰森随船前往梅根（Megan Reed）的所在地。待杰森离开之后，奎因开始与他的上级雅努斯（Janus，一个对抗启示会的秘密组织的头目，请参考本刊11月中的《人类革命》专题——编者注）联系，讨论杰森在将来会否有更多的作用。

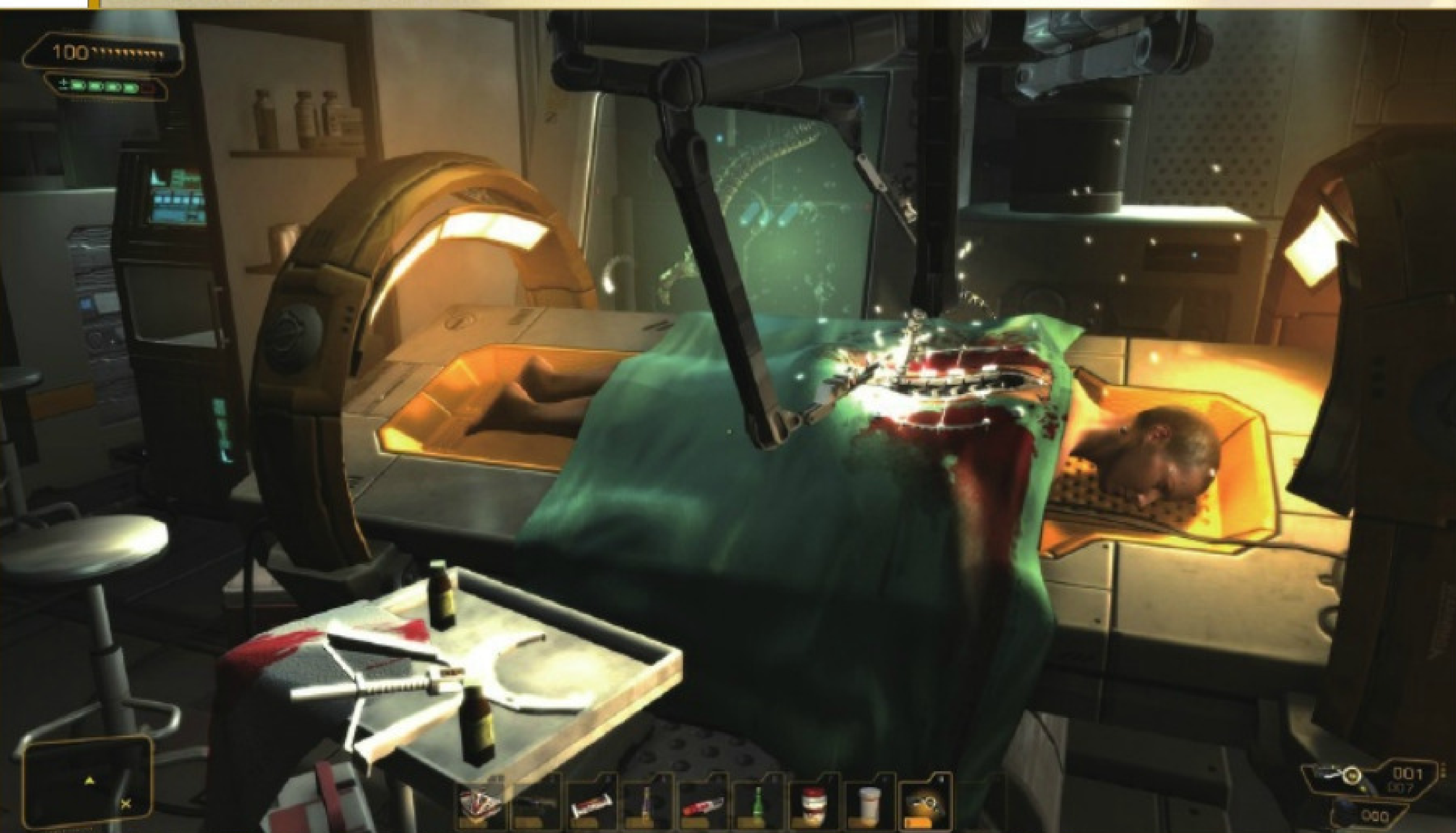
从整个《人类革命》的剧情线来看，《缺失的环节》中上述这段剧情恰好就是一个重要的“缺失的环节”——它暗示了绑架梅根等人的幕后黑手并非萨里夫工业公司（Sarif Industries）的某个竞争对手，而是个更为庞大的组织，即启示会；它说明了钟楼公司货轮上的大量睡眠仓的用途，即运送被绑架的作为生物计算机“配件”的平民；它揭示了启示会绑架梅根等人的目的是开发新型号的生物芯片，而非萨里夫所推测的获取台风攻击系统的情报；它还解释了海隆主机上出现的“人类原件”的来历；最后，它甚至还和《人类革命》的前传小说《伊卡洛斯效应》相呼应，揭示了一点点有关对抗启示会的秘密组织——神像联合体的信息。

然而这个缺失的环节被人为地从剧情线上挖了出来，做出了一个新的扩展包……好吧，我无法在这一点上过多地指责开发工作室，硬说你们为了出DLC而强行截断剧情线什么的。毕竟，这是个免费的扩展包，我们甚至还可以把它理解成是开发者为了补完剧情所做的努力。那么，我来喷喷游戏体验吧……

游戏性的些许缺失

截断的剧情可以通过圆滑的手法来遮盖，相比之下，扩展包在游戏性上的缺失是一个更加显眼更加严重的问题。进入这个“缺失的环节”后，游戏性的缺失会让人感到有一点淡淡的无所适从。

我曾在11月中专题里极力夸赞《人类革命》的技能树











（左上图）杰森在水下研究设施中发现钟楼公司利用绑架来的平民进行生化改造
（左下图）这位在游戏流程中放够了狠话的终极Boss伯克，只消一发电击枪就能摆平
（右上图）没有谁想到刚进入游戏杰森就会遇到一枚“妹纸”，更没想到这妹纸会把杰森一顿暴打
（右中图）然而主角便是主角，找回了自己的装备后，杰森又生龙活虎地开始了冒险
（右下图）眼睛，啊，我的眼睛……

设计，说这个技能树上几乎没有无用的分支。但在《缺失的环节》里，正是技能树最先让我郁闷到了。 作为独立运行的扩展包，《缺失的环节》在一开始就将主角打回原形，只具备最基础的人物等级，而后再通过任务奖励的方式一次性地给予大量的技能点。这样的处理方式我们不好过多地非议（你看，我们可以假设这个扩展包支持导入“杀出重围”的高等级人物，但问题还是会发生：高等级人物也许会大幅降低游戏的难度，也许会因为加点方式的差异而被某个需要特殊技能的关卡设计卡住以至于无法继续游戏），但这种处理方式确实造成了一些游戏体验上的不便。

技能树本身是针对流程长、场景大的《人类革命》设计的，与这个仅有5小时左右流程的扩展包并非百分之百匹配。在正传里，加错一两个技能不是什么要命的问题，主角大可去四处晃晃，做做支线任务，搜集隐藏点来提升等级获得新技能，实在不行还有LIMB诊所和黑市商人直接出售技能点、自动破解器和遥控爆破装置为主角排忧解难。但在《缺失的环节》里情况就不同了，主角可以获得的经验值和资源都是相当有限的，而且这有限的技能点和资源还要被用来对付各种未知的危机。

这情况有多可怕呢？你随时都可能遇到某个需要特殊技能来应付的问题，比如说毒气泄漏或漏电。要是在原版里，你可以毫不犹豫地升级免疫毒气的植入式呼吸过滤器和免疫电击的电磁脉冲防护技能，因为这两个能力在之后的游戏流程里还可能用得上；但在扩展包里，毒气泄漏和漏电的情况加起来就出现过两次，加出这两个技能就意味着浪费大量技能点。分支庞大的黑客技能的情况也与之类似，你永远猜不到下一个需要5级破解技能的终端边会不会有存着帐号、密码的数字助手，也猜不到某个紧锁着的门后是否空无一物。更叫人头痛的是，原版中近乎无用的某些能力反而又有了用武之地，就像是原来几乎没人使用的特殊视觉能力，在扩展包的Deus Ex难度下用这个能力来应付监狱区的隐身士兵会轻松不少。

好吧，套用阿甘他母亲的话来描述这个扩展包：《缺失的环节》就像一盒巧克力，你永远都不知道下个角落会遇到什么，也就不知道如何分配技能点了。

武器和其他资源的状况也类似于技能点：你永远都不知道下一扇门后藏着什么，需要什么武器来摆平。你肯定猜不到扩展包里的机器人敌人的数量略多于你能获得的电磁脉冲手雷的数量吧，也就不会把那个分支任务拼凑出的肩射导弹发射器一直扛在身上吃装备栏吧！你也想不到台风攻击系统的弹药和需要用台风来对付的敌人都同样稀少，搞不好就加了台风系统的技能吧！更可恶的是，原版本来还提供了丰

（左上图）一看就像换过一张脸的奎因果然是隐藏得最深的间谍
（左中图）只有一个技能是确定必出的——伊卡洛斯着陆系统，扩展包中上跳下窜的内容太多了
（右下图）你不知道自己会需要什么武器，更不知道整个扩展包里重型步枪子弹不超过100枚











（右上图）如果你找到过一些莫名其妙的数据存储器的话，把它们带到水下研究设施，你会发现启示会月球Omega基地的存在
（右下图）游戏中稍微有点意义的对话——卡瓦纳将研究基地的内幕合盘托出

富的武器升级组件，让主角可以用一些相对威力较小的武器来应付棘手的敌人。可扩展包里的武器升级组件就偏偏少得可怜，出于稳妥考虑，主角不得不把消音手枪、突击步枪和能够解决机器人的武器都扛在身上。玩过原版的人都知道，这些武器和弹药对主角那窈窕淑女般的物品栏是多么可怕的负担。

当然，不是整个扩展包都像阿甘的母亲的那盒巧克力一样充满了莫名“惊喜”，至少有一点是可以确认的：整个扩展包的内容都偏向于潜入和战斗，在角色扮演方面乏善可陈，探索方面的内容也不要去指望。游戏中杰森的对话总共就那么几段，先是被拷打的时候回应自己是否喜欢杀戮的快感，而后与特工尼塔娅接头、联系特工奎因，再被某个被绑架的女子求助，最后与女科学家卡瓦纳谈话套出研究设施内部的黑幕。即便是这仅有的几段对话也都是一路平铺直叙、有问必答，对游戏进程不会有任何影响，唯独最开始的被拷问过程是个例外——它将决定杰森会取回怎样的装备。至于原版游戏中精彩的纯枪舌战、分析对方性格采取适当的对话方式攻破弱点的华丽口头交锋——别妄想了，我说过，整个扩展包的内容都是以潜入和战斗为主，角色扮演元素都是浮云。

探索方面的乐趣也在这个扩展包中被砍得七零八落，当然，这是扩展包的场景设置所致。在原版游戏里我们有底特律城，有第三新魔都市横沙，有蒙特利尔的电视台、新加坡的研究设施，还有被玩家们赞誉为地球后门的人造岛——潘契亚（Panchaea）可供探索。但这个可怜的扩展包就只有一艘货轮和一个钻井平台，在第一个小时内的游戏流程里，杰森将离开那艘货轮，接下来的4个多小时时间里你必须在那个钻井平台上游荡……钻井平台！它能有多大呢？回想下《使命召唤——现代战争2》里那个钻井平台吧，在上面消磨4个小时，还不得不一遍又一遍地反复接受基因锁的检查，不得不仔细观看过场动画以免错过打开暗门的细节，谁还会想探索呢！

我的脑子里一直充斥着一个念头：如果把这个《缺失的环节》填回《人类革命》的原版游戏流程，那么我喷出的缺点就都不是缺点了。与之相反，这几个小时的游戏流程将成为对原版流程的有力补充，让人在经历了大量的对话与探索后可以用紧张的战斗和潜入来释放一下积累的压力。但不幸的是，出于某些对DLC潮流的不当迎合，这段内容成了一个独立的而且免费的扩展包，从免费下载这点上来说，它非要从原作中被挖出来尤为让人感到奇怪。

在这个DLC当道的时代， 即使是《人类革命》这样的神作也难以免俗啊。P



（左上图）扩展包就发生在这么点大的平台上，所以就别指望有多大的场景了



（左下图）基因锁——这个东西会在扩展包里路过数十次，每次路过都要扫描近20秒



（右上图）扩展包的人物刻画也乏善可陈，这又不是中式仙侠游戏，没必要干掉所有女性角色！



（右中图）再没有精彩的对话战斗，只有简单的平铺直叙



（右下图）扩展包的3个支线任务，都像这个抢修睡眠仓的任务一样，只是漫无目的地找人找物

杀出重围——人类革命 流程攻略

■辽宁 枫红一刀流

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

为什么要玩这款游戏

《杀出重围》是一款融合了动作、射击和角色扮演的多元素游戏。它的精髓在于强大的生物强化系统，简森作为一名强化人，能够拥有各式各样的超能力，但这些能力在开始是不具备的，需要赚取足够的经验来获得生化工具，然后消费收集来的信用点数来进行强化。简森可以强化的方面有很多，头、躯干、手 臂、眼、背、皮肤和腿。比如升级手臂部分的能力，就可以搬移沉重的箱柜来发现密道口，可以挥拳砸开薄弱的墙壁发现新的路途。而升级背部的强化组件，不但能够瞬间击倒两名敌人，还能从高空跳落毫发无伤。这些强化技能给玩家的游戏旅程增添了很多的变化和乐趣。

游戏地图是半开放式的，虽没有GTA中那样的庞大，但设计上也足够复杂，有通风道、下水道、楼梯和房间很多可探索的内容，尽管很多地方和任务无关，过去搜刮一下也不错。在游戏中，玩家可以前往底特律、上海和蒙特利尔等几座各具特色的城市，笔者比较喜欢游逛于上海的街道，满眼的汉字招牌和中文语音对话让人倍感亲切，居民们的交谈内容涉及到方方面面，比如下岗、拆迁，还有时下正流行起来的胶囊公寓等，玩家有时间的话不妨多在街上走走看看。

极品	总评 9.1
制作	Eidos Montreal
发行	Square Enix
类型	第一人称射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.6
上手精通 Difficulty	8.8
画面 Graphics	8.8
音效 Sound	8.7
创新 Creativity	9.0
剧情 Story	9.2

游戏前需要了解的



1.赚取最多的经验值

想要获得强大的能力，需要赚取足够的经验值来获得生化工具，每5000点XP能换取1个生化工具，而游戏中的经验是得来不易的，并且机会有限，因此需要尽可能的将经验值最大化。经验值获取途径有以下几种：

◆完成主副线任务：主线能获得1000、1750或2500XP，副线任务能获得500或750XP。

◆完成支线任务：获得100、300或750XP。

◆根据完成任务的评价：优秀操作员获得250XP，幽灵获得500XP。

◆解决敌人：解决方式决定了经验值的多少。比如开枪杀死一名敌人得10XP，近战杀死一名敌人得30XP，打晕一名敌人得50XP，而一次打晕两名敌人得125XP。

◆破解电脑终端：破解1级终端得25XP，破解2级终端得50XP，以此类推，破解最高的5级终端可得125XP。

◆发现隐秘通道：隐秘通道分为4个级别，旅行者得100XP；探险家得200XP；开拓者得300XP；先驱者得400XP。

◆其他：赢得一场辩论得到银舌评价，得1000XP；每阅读一本达罗的电子书得200XP。

建议：若想赚取最多的经验值，除了主线任务之外，还要做全支线任务，任务中保持全程不被发现获得幽灵评价。在任务进行中见到电脑终端就破解，见到通风管道就钻，见到竖梯就爬，见到薄弱的墙壁就砸，见到电子书就读，所有的敌人全部敲晕解决。在辩论前记得存档，直到压制住对手获得银舌评价。

2.升级最实用的强化技能

游戏中的强化技能种类繁多，宝贵的生化点数升级哪种技能是很有讲究的，推荐升级以下的技能：

黑客占领和黑客隐匿都是入侵终端的实用技能。移动/投掷重物的应用比较多，经常会在箱柜之后发现隐藏的通道。跳跃强化能够跳到更高的地方，对探索陌生的区域来说很有用处。携带容量是扩大道具栏，可以携带更多的道具。反应增速器能够一次解决掉两名邻近的敌人，秘密潜行的法宝。穿破墙壁能够砸开薄弱的墙壁，不用在摄像机的监视下去冒险开门。基础充能率能增加能量的恢复速度。化学抗性对有毒气体免疫，能安然无恙的穿越有毒气的房间和通道。EMP护盾对所有的电流免伤害，在游戏的几场Boss战中很有用，水里有电的地方也能畅行无阻。伊卡洛斯着陆系统能安然无恙的从高处跳落，到达几处特定区域很有用处，比如电梯井底、迅速从楼顶回到街面等。炮塔支配和机器人控制，对于走潜行路线的玩家来说很管用，不用和敌人正面交锋，也节省了宝贵的EMP手雷，只需操作电脑就能将它们制服，为己所用。

升级的先后次序如下：

游戏初期：黑客占领2级；移动/投掷重物；跳跃强化；携带容量1级；反应增速器；黑客隐匿1级

游戏中期：黑客占领3-4级；穿破墙壁；黑客隐匿2-3级；携带容量2-3级；基础充能率1-2级；化学抗性；EMP护盾；伊卡洛斯着陆系统；

游戏后期：黑客占领5级； 炮塔支配；机器人控制



3.其他提示

隐蔽和搜刮：潜行的时候不要跳跃和疾跑，避免引起敌人的警觉。总是躲在敌人的视野之外，逼近敌人的背后击晕他。养成搜尸的习惯，几乎每名敌人的身上都有弹药、信用点或口袋秘书等道具。通常情况下要掩藏尸体，免得被其同伴发现触发警报。在进行暗杀的时候会消耗能量槽，除了第一格会自动恢复，其他的需要用食物或饮品补充。

诱敌：当敌人和伙伴在一起，或站在摄影机的视野范围内，最好使用诱敌策略来使处于警觉状态，使他离开原有的位置过来探察。经常使用的诱敌方法是，在他的视野内打开一道门，或制造响动，在他逼近的时候迅速冲过去击倒。另一种方法是用消音的10mm手枪射击某个地方，扔纸箱和一些杂物，他会警觉的走过去调查。

购买道具：熟悉每间LIMB医疗所的位置，经常光顾购买一些稀缺道具，诸如：生化工具、瓦斯和EMP手雷、消音器等，这些都是难得的稀缺道具，看到就买。

贩售武器：游戏设定不能重复拾取已有的枪械，如果拾取的话枪械会消失，只会补偿给你少量的弹药，因此当地上的枪械你已经拥有的时候，最好先扔掉身上改良升级过的枪，再拾取这支战利器跑到商店卖掉，步枪能得到630信用点，而镇定步枪和霰弹枪则能卖到750信用点，这是赚钱的好途径。

操作键位

移动：W、S、A、D	行走/奔跑：CapsLock		行走：Ctrl
跳跃：空格	冲刺：Shift	下蹲：C	掩护：鼠标右键
动作/互动：E	开火：鼠标左键	填弹：R	收起武器：H
瞄准镜：鼠标中键	投掷/引爆：G	标注&跟踪：T	击倒：Q
启用伪装：F1	启用台风：F2	启用视觉校准：F3	启用潜行：F4
任务菜单：U	道具菜单：I	强化菜单：O	地图菜单：M
媒体记录：[	切换武器：-/=		

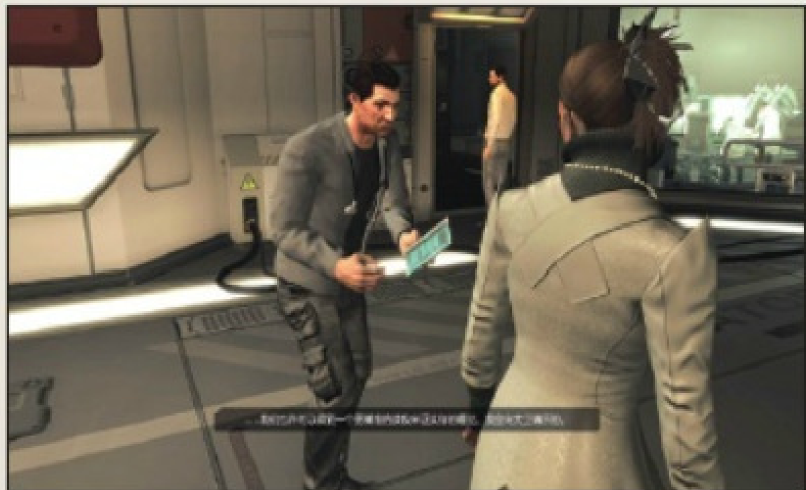
攻略开始

01.萨里夫工业遭受攻击
Sarif Industries Under Attack

萨里夫总部办公室里，简森浏览着电子报纸，眼睛余光看到女朋友梅甘不安的神情，便上前安慰。老板大卫打来电话，要简森去汇报明天华盛顿之行的安保计划，梅甘陪着他前往电梯……正和老板大卫谈话，大楼响起紧急警报，简森于是乘坐老板专用电梯下去探看情况，电梯的密码是：0451。

离开电梯进到实验室，沿走廊前行，往左进到办公室，推开箱子露出后面的通风道口，穿过它来到另一边的办公室。穿过炸毁的门沿走廊行走，来到有很多货箱和铲车的地方，练习一下掩护和移动技巧，按住鼠标躲在掩体后，移动到掩体边缘时按空格，迅速切换到相邻的掩体后。开门进到楼梯间，这里有2名敌兵走下楼梯，这里可以开火射杀，也可趁其不备跑上楼梯，即使被发现也容易摆脱他们，等警戒解除再行动。笔者提倡尽量少杀，采用秘密潜行的策略，后面的攻略贯穿这一方针。


简森在看着电子报，而梅甘则心事重重的坐在一旁


实验室里的人们忙碌一团，为明天的出行作准备


为了救简森，梅甘将一罐浓酸浇在了强化人的身上

沿走廊前行，悄悄的开门进到实验室躲在桌后，里面有3名敌兵，从左侧的桌后绕过去，由对面的门离开。沿走廊行进来到下间实验室，看到楼下有4名敌兵冲了进来，开始在下层巡逻，悄悄沿楼梯溜下去，往左侧移动，利用办公桌绕到门口跑出去。

02.重归戎马
Back In The Saddle

自由行动后时间是有限的，7分半的时候大卫会来电催促，如果超过15分没有见他，会得到事情恶化的消息。


前往普利嘉德的办公室调整一下成像系统


到停机坪乘坐飞机赶往萨里夫工厂

在2楼的办公室见到普利嘉德，对话时可以选择不同的语气，后面的对话内容会相应的变化，这是游戏中独特的辩论系统。在普利嘉德的办公桌上拿到电子书《神经可塑性的本质》，它是收集元素之一，游戏中共有29份达罗先生的电子书，里面写有背景信息，每找到一份获得200XP。在另一张桌上拿到电脑增效能量棒，从沙发上拾取91信用点。以后每到一处都尽量搜刮补给品，道具的具体名称和位置不再表述。

来到停机坪，技师法理达是这架飞机的驾驶员，进到机舱听大卫讲述事件经过。这时有两种行动策略的选择，根据你的选择大卫会给你相应的武器：若选择击倒路线，近程武器是眩晕枪，远程武器是镇静剂步枪；若选择杀死路线，近程得到的是左轮手枪，远程武器是步枪。

03.保卫萨里夫制造厂
Securing Sarif's Manufacturing Plant

进入工厂：来到工厂外围院落，穿过站满武装特警的走廊来到内部庭院。由竖梯爬到底部，前面是落单的敌兵，这里练习潜行暗杀。暗杀是推荐的策略，用枪械杀掉一名敌人可获10XP，肉搏击杀（按住Q键）敌人得到30XP，而击晕敌人（按下Q键）则能得到50XP。想要获得较多的经验值，最好是用击晕的方式。现在有两条路可走，直行是由正门突破；右边的铲车附近有堆箱子可往上爬，那边可从屋顶潜入，这里推荐后者。爬到天台，电力设备附近有电流，移开右边的箱子，从设备后面的狭窄通道钻过去。这是一条隐蔽通道，游戏中每发现一条隐蔽通道都能获得经验奖励。用墙上的开关切断电流，绕到天台另一端，钻进通风道。仓库大厅：收到普利嘉德的通讯，得知台风强化原型在机房里，要找到电梯到达那里。跳到


由屋顶潜进一间仓库大厅，清除掉里边的5名敌人

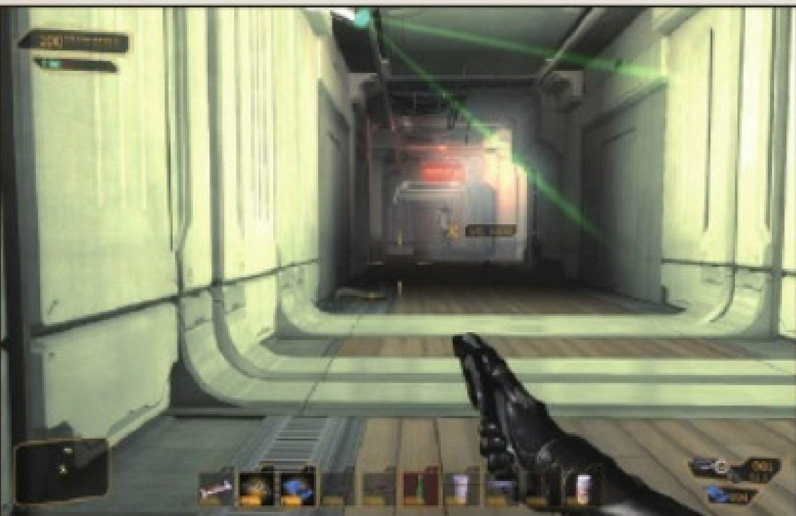

这间实验室里的敌人，都可以抓住他们分散开的时机逐个打倒

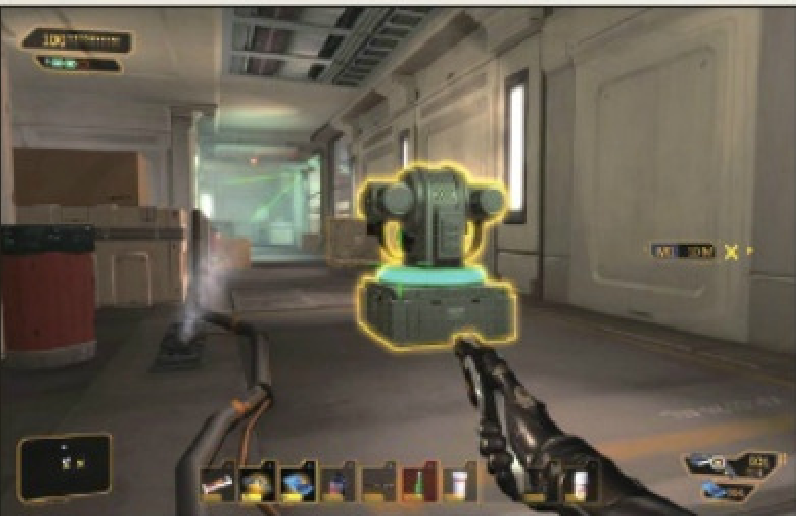
车间内部，爬梯子到下层的办公室。出门来到仓库大厅，在货箱周围有5名敌兵，若想获取最多经验就趁他们分散开逐一击晕。清完敌兵，前面有3条路可走，两道门和一道竖梯，其实它们都通往相同地方。进左边敞开的大门，在屋子看到两名背对的士兵，先击倒蹲着的家伙，另一名不会察觉，解决完他们调查桌上的电脑阅读几封邮件。上楼梯听到走廊上有3名敌兵在说话，等他们分散

开逐名解决。

解救人质：穿过更衣室到走廊往右走，前方是实验室，普利嘉德说机房门禁的协议被人修改，只能手动破解。这里熟悉一下黑客破解小游戏，破解成功进到实验室大厅。里面有4名敌兵。除了一个在箱子里翻东西，其他的沿着固定


解除掉办公室里的毒气炸弹，救出被关押的人质


避开头顶的摄像机穿过走廊


走廊上的炮塔可以扔手雷炸掉

的线路巡视。清完敌兵收集道具，中央那家伙的尸体上拾到口袋秘书，里面记载着毒气炸弹的密码。上楼会发现关押人质的办公室，闯进去启动防御系统，简森和人质一起被关在屋里，此时桌上的毒气弹启动，用密码1505解除它。如果没有密码，则需要在30秒内黑掉系统解除它。另一条救人质的路线是利用右侧楼梯下面的通风道到达大厅上方的天桥，潜进关押人质的房间，这时炸弹不会启动，上前黑掉它解救出人质。

前往机房：回到大厅，走右侧的门到走廊，这里通往会客室和装配车间。在走廊上有摄像机，要远离它们的扫描范围，否则会触发警报，敌兵会循踪而至。路过会客室的门口，从摄像机的下方蹲伏通过。潜进会客室，等那两名敌兵谈话结束分散开再逐一击倒。沿走廊继续走，前面有道双扇门。装配车间里有3名敌人，他们都是来回走动的，建议沿着右侧的桌后绕过去，逐一清理。左边的楼梯下面有几只箱子，挪开它们是隐藏的通风道，它是通往2号储藏室的。进去解决掉走廊的敌兵，左边的储藏室货架上有碎片手雷。回到大厅，推门进到3号储藏室，敲晕敌兵从箱子里拿到伤害升级组件。搜索完毕乘坐电梯下去，在走廊的箱子里拾取生化工具。生化工具能让你立刻获得生化点数，获取的主要途径是积累经验获得，也能在场景中拾到或在医务室里购买，只是很稀有。生化点数用来升级现有的强化组件，也能用来解锁全新的强化组件。前面的走廊有摄像机和自动炮塔，炮塔有自动侦察反应能力，不能贸然逼近。在墙边搬开一只木箱，利用后面的通风道抄到枪塔的后面，扔手雷摧毁它。某些自动炮台、摄像机和机器人，可以能过入侵系统修改数据来解决，需要升级炮塔支配和机器人控制技能，再找到控制这些设备的电脑终端，破解入侵它。

04.解决纯化论者的首领
Neutralize The Terrorist Leader

进到机房，上前拔掉自杀者脑部的线缆，然后从机器里拿到台风原型。穿出机房乘电梯上去，来到行政管理区。等两名敌人分开后，迅速跟着那名走向楼梯的家伙，在他下去之前击倒他，然后再到左边的走廊解决另一名。进到会客室02，在墙边找到通风道，通过它到达一层的洗手间。如果抓住时机解决掉走向楼梯的家伙的话，此时外面的大厅里共有3名敌人，他们都按着固定路线往复巡视，先解决掉隔断里的，将尸体拖到角落藏好，然后再清掉外围的敌人。大厅里共有10台电脑，将它们全部破解的话，不但能得到最少250点经验，还能够获得蠕虫病毒和核病毒各2份，以及125信用点数的奖励。

穿出办公室上楼梯，前往经理办


一名纯化论者正在入侵机房里的电脑


说服桑德斯放掉劫持的人质

公室，途中记得存档。进入幽暗的办公室，看到一名女子被桑德斯劫持，她是生产线经理乔西。桑德斯拖着乔西往门口走去，下面的对话会影响到乔西的生死，并决定是否放桑德斯逃走。选择“试着放了乔西吧。”（Try to free Josie）→“同情”（Empathize）→“说服”（Reason）→“说服”（Reason）。成功的话，桑德斯会丢下人质，自己慌忙逃走。如果在开始选择直接和桑德斯战斗，或者没有经过劝说而放他逃走，乔西都会被杀死。

和大卫联络之后，到停机坪和法理达交谈，乘坐飞机离开工厂。



05.理清头绪
Tying Up Loose Ends

回到萨里夫公司总部，老板大卫来了新指令，想让普利嘉德检查台风系统是否良好。在停机坪和法理达聊几句，会得到一些背景信息。

前往3楼自己的办公室将台风原型交给普利嘉德。进到老板办公室，对话后离开办公室乘电梯下去，这时简森听到自己办公室发来的呼唤信息，接到支线任务“呼叫亚当·简森”。于是来到3楼的办公室，见到公司的职员蒂姆等在


老板大卫让简森到警察局调查那名自杀者的尸体


蒂姆委托简森去办点事情


梅甘的母亲怀疑女儿的死有蹊跷，希望简森能够调查个水落石出

这里，与之对话接到支线任务“李瑟·艾维斯”（Lesser Evils）。在屋子里拿到口袋秘书，里面是自己电脑的登录账号：AJENSEN/mandrake。登录电脑看到两封邮件，一封是乔西的丈夫格里格发来的，阅读后接到支线任务“礼尚往来”。

由公司大楼正门离开，来到底特律城区，在这里遇到梅甘的母亲卡桑德拉，接到支线任务“母亲的困惑”。在主街道穿过地铁站找到警察局，在警察局对面的街道通往废街，在路边遇到老相识珍妮，她是一名秘密警察，谈话接到支线任务“秘密行动”。

06.调查自杀纯化论者的尸体
Investigating The Suicide Terrorist

前厅的瓦格纳警官与支线任务“母亲的困惑”有关，这个支线任务可以和主线任务一起完成。和大厅接待室的韦恩警官说话，这里要用适当的语气来交涉（对话前记得存档），语气依次选择“开脱”（Absolve）→“恳求”（Plead）→“开脱”（Absolve）→“击溃”（Crush），有一定成功几率说服他，从正门进到警察局内部。若是失败，则需要用其它的方法潜进警察局，利用下水道和后巷。

下水道路线：在警察局外面的小巷跳进下水道，解决几名帮派分子爬竖梯进到警察局内部的地下2层。破解墙上的控制终端禁用激光探测器，避开走廊的摄像机，穿过更衣间上楼梯到达警察局的1楼。

后巷路线：在警察局的左侧有道门，里面走廊地面的水里闪烁着电花，如果没有升级到EMP护盾的话触到会被电死。这里要找两只箱子，站到其中一只箱子上，再将另一只挪到前方跳上去，如此穿越有电的区域。跳到安全地带拉下电闸，解除走廊里的电流。在后巷有道悬着的竖梯，将箱子搬过去垫脚


如果能够说服韦恩警官的话，可以直接进入警察局内部


在警察局的停尸房里解剖自杀者的尸体，拿到神经中枢芯片

可以爬上去，在天台钻通风道进入警察局的3楼。

停尸房在地下1层，简森冒充国安局的医学专家上前调查尸体的头部，从头骨里拿到神经中枢芯片。在离开前，建议在警察局完成支线任务“母亲的困惑”。


在篮球场解决掉两名毒贩


调查瓦格纳警官的办公室


在警察局后面的小巷见到奥马利警官


进入暴徒帮的地盘搜集罪证

回到公寓，与普利嘉德对话后搜索一下自己的房间，在梯阶处有终端，通过电脑里记述的密码访问，打开电视后的藏匿处，里面的破甲组件建议给枪支装备上，应付中期的装甲单位比较管用。若是曾经在工厂袭击事件中放走桑德斯的话，在离开公寓的时候会收到普利嘉德的通讯，说简森的办公室上贴有一张便条，解锁支线任务“黑暗中的声音”。



支线任务：呼叫亚当·简森
Paging Adam Jensen

在解决工厂事件后，见完老板的简森在电梯里听到呼唤，于是立刻返回到在3楼的办公室，在这里遇到公司职员蒂姆。

支线任务：李瑟·艾维斯
Lesser Evils

回到办公室看到蒂姆等在这里。蒂姆和前员工汀戴尔曾一起偷取公司的神经抗凝剂拿到黑市上卖钱，现在他想洗手不干，但汀戴尔手里有他窃取东西时的录像，威胁他如果不干就将此事告发，因此他想委托简森解决此事。

来到街道，右边有座废弃的加油站，现在改建成格雷森的武器商店。从旁边的小巷进去，在末端是一道紧锁的铁栅门，破解进入。也可以从小巷右侧的竖梯爬到外面的平台，利用木板跳到汀戴尔的公寓天台。进到汀戴尔的家里调查电脑，这时一名枪手冲进来，将他解决掉。在废弃加油站的后面找到汀戴尔，他说自己并不是毒贩，只是将药剂送给那些需要的人以缓解痛苦，但是现在有两名毒贩认为他挡了财路，正要找他算账。简森决定帮他金盆洗手，动身前往篮球场附近的小巷找那两名毒贩，将他们解决掉。回去找汀戴尔拿到录像带，然后到地铁站前找蒂姆，得到报酬——激光瞄准器。

支线任务：礼尚往来
One Good Turn Deserves Another

在工厂遭袭事件中，简森成功的解救了格里格的妻子－生产线经理乔西。格里格为了表示感谢要简森去找他，他住在布鲁克林阁公寓3楼，也是在废弃加油站的后面。格里格提供一条信息，他的朋友修莱特是军火商人，以后找他买东西有折扣优惠。

支线任务：母亲的困惑
Motherly Ties

解决完工厂遇袭事件后，离开总部大楼的时候遇到梅甘的母亲卡桑德拉，她觉得女儿的死有点蹊跷。她拜访过私家侦探查斯，查斯也觉此事可疑，只是苦无证据，因此她拜托简森调查事件的真相，女儿身上到底发生了什么。这个任务最好和主线任务“调查自杀纯化论者的尸体”一起做。

前往公寓和侦探兼守门人查斯谈话，得知政府高层有人刻意隐瞒这件事情，草草结束调查。负责此案的是佩恩上校，他的电脑里或许还有此事的资料。办案专员叫瓦格纳，他可能受到指使篡改了证据，不妨找他聊聊。还有，案子的证物在结案后会封存在储存室里，不妨前去调查一下。现在有3条线索，首先到警察局前厅和瓦格纳警官谈话，这家伙很不耐烦的打断了询问。前往警察局的后巷，破解进入证物储存室，阅读桌上的4份电子书。看完这些报告后，打开墙上的保险箱拿到梅甘的手镯。3楼走廊的警员身上有口袋秘书，里面有办公室的密码。进入警察局3楼瓦格纳的办公室，阅读电脑中的邮件，得知瓦格纳曾接受过国安局的关照，还有封邮件涉及一名叫布莱恩的罪犯，瓦格纳和他交往甚密。进到2楼佩恩长官的办公室，桌上的口袋秘书里有停尸房的密码“9212”，破解墙上的专用终端，解除掉通风道末端的激光系统。阅读电脑邮件，里面有国家备战局一个叫曼德利的家伙发来的邮件，说任何人都不能擅进停尸房并验尸，他会派出一位专家前去解剖，并要求尽快结案，严密封锁消息。回到前厅找瓦格纳谈话，逼迫他说出实情，他曾在上峰的授意下销毁了一份萨里夫总部取得的监控录像，录像里有袭击者的模糊影像。调查告一段落，将结论告诉卡桑德拉，任务结束。

支线任务：隐秘行动
Cloak & Daggers

在通往废街的大河路，简森遇到卧底探员珍妮，她在调查一个叫奥马利的腐败警员，他和黑帮有千丝万缕的联系，可能暗中在走私毒品和武器，她拜托简森帮忙收集罪证。现在奥马利想雇用一名杀手，简森要冒充杀手打入他的犯罪组织。如果能找到废街球手藏匿武器的仓库，珍妮也能据此立案。

奥马利和汀戴尔住在同一所公寓，在外屋的书架上找到口袋秘书，用密码1029进卧室。卧室里有地雷，因此要放慢动作，这些地雷可拆下来备用或卖掉。从屋里随意拿一件证物1（武器箱或毒品包裹）。前往警察局的后面小巷见奥马利，那条有通电水坑的走廊可用两只箱子交替搬动通过。奥马利的手下最近杀了人，现在他要简森用那件凶器刺杀摩托城暴徒帮的目击者。得手后，再将凶器放到废街球手帮的仓库里，看样子他是想挑起两大帮派的战争好坐收渔利。找到目击者藏身的公寓，爬梯子到4楼，从窗户爬进走廊。这里是摩托城暴徒帮（MCB）的地盘，往前走会遭到阻拦，将这家伙击倒，从身上取得口袋秘书。进屋子先解决徘徊在厨房的那个，然后击倒沙发上的两个。用密码3733进卧室，里面有两个家伙，一个是暴徒帮的首领，另一个目击证人唐崔瑟，这里等他们逐个出屋将击倒，唐崔瑟不能杀掉，珍妮还需要他的证词。

前往大河路的一条走廊垃圾堆里拿到证物2（十字弓），沿着这条走廊击倒两名暴徒，来到后面的废街，这里是球手帮

（DRB）的地盘。利用街道上的管道躲避暴徒，由路口往左转进建筑。里面有3名暴徒，其中两名站在一起，冲到两者中间实施双击（强化过反应增速器的话）或者远程用狙击步枪爆头，保持隐蔽。从破损的卷帘门下钻进去是一条街道，这里有大量的暴徒，不要引起他们的注意，利用左侧的集装箱绕到街道的末端，穿过管道发现铁板围成的院落，钻墙洞推开两只铁桶进到建筑里，跳到下面的坑里，找到武器藏匿处，在里端拿到证物3（武器箱）。回到大河路将收集到的3件证据交给珍妮，得到武器增强组件。如果没有把十字弓给她，则不会得到奖励。最后还要帮她逮捕奥马利，在汀戴尔相同的公寓的2楼里找到他，可选择逮捕他或接受3000信用点的贿赂。回去找珍妮谈话，结束任务。

支线任务：黑暗中的声音
Voices In the Dark

接到这个任务的前提是曾在工厂袭击事件中放走桑德斯，在离开公寓的时候会收到普利嘉德发来的讯息，有人约简森在巴格利大道的小巷碰面。在小巷见到桑德斯，他说是来还人情的。他在逃离工厂后进行清理门户，找到了一只口袋秘书，里面有联邦应急管理局大门和专用终端机的密码“7984”，以及安保中心权限的登录账号：SPAXXOR/neuralhub。

07.参观自在肢医务所
Visiting the L.I.M.B. Clinic

在医务所（LIMB）见到马洛维克医生，她赠给简森5000信用点，此时解锁医务所的贩售系统，能买到一些装备和道具，尽量买那些稀有珍贵的道具，比如生化工具能自动获得1个生化点数。这样的医务所在各地都有，到达新地点时先找到它，看看有什么值得采购的东西。



前往医务所拜访马洛维克医生复查身体

08.停止传输
Stopping the Transmission

废街是球手帮的地盘，正面进入会遭到帮派分子的警告，所以还是潜入吧。除了从大道进去，还有两条隐蔽的路线：一条是从大道的左边找一条小巷，爬竖梯到大楼的顶部天台，如果强化过背部的着陆系统，可以安全的降落到后面的街道上；另一条是走街道末端的走廊，也就是支线任务“隐秘行动”拿十字弓的地方，穿过走廊到达后面的废街。进到废街后下蹲身体潜行，绕过货柜进到左边的建筑里。这里的行进路线和支线任务“隐秘行动”相同，在房间里料理3名暴徒，从破损的卷帘门下钻过去，来到守备森严的街道，这里完全可以避免战斗。利用街道左侧的集装箱掩护身体，悄悄的摸到街道的末端，再钻水泥管道到街道的对面，沿街道的另一侧绕过去，再钻管道到尽头，注意看雷达中敌人的视线方向，往左边的建筑里行进。这里离支线任务中的武器藏匿处不远，有兴趣可以往左跳到坑里拿装备。由前面的门进到屋里，有名敌人踱到外屋，等他站到角落里解决。屋子里有两名家伙坐在沙发上看电视，不必惊动他们，由他们身后悄悄的爬竖梯上去，这里离传输天线已经不远了。走廊上有地雷，慢慢接近拆下它们，出手敲到电视前的家伙，出屋到天台击倒倚在栏杆上的，来到传输电线前破解终端并终止信号传输。老板大卫闻讯很是高兴，派法达理的飞机接驾，于是爬旁边的铁梯到停机坪，乘坐豪华座驾离开。


利用管道和掩体躲避帮派分子进入目标建筑


解决掉天台上的守卫，前面不远就是传输天线了

09.跟随线索前往高地公园
Following the clues in Highland Park

简森被达法理送到了高地公园附近的废弃工厂，将手中的武器收起来，上前和MCB的军火贩子说话，买到武器组件和弹药补给。

进入建筑到2楼，透过窗户朝院里望去，卡车跳下一群雇佣兵，正是袭击萨里夫总部的那些人，简森决定跟踪调查。院落里有多名佣兵，先躲在铁皮棚屋后面，等最近的一名佣兵走过来抄到身后击倒，将尸体拖到角落里。沿院落顺时针绕过去，躲到卡车的尾部，等另一名佣兵走到左边的阴暗角落里，跟过去击倒。躲在另一辆卡车后面，趁门口巡逻的佣兵背对的时候，推门进到屋子里。

这里是一间仓库，通风道和办公室的门都通往另一边的院子，不过在院落高处平台上有狙击手，先利用楼梯爬到顶层将他解决掉。在平台的墙边有通风道，穿过它到达一道竖井，由竖梯爬下去再穿通风道，到达目标电梯。乘电梯进到工厂内部，前面是戒卫森严的大厅，除了佣兵还有一只庞大的重装机甲，不能从那里通过。跳到左侧的屋子穿行到对面，避开敌人的目光进门，来到一边的走廊。听到两名佣兵在说话，


在废弃工厂的院落里见到当初将简森打成半死的强化人


潜进工厂的内部，发现这里被雇佣兵占据了


将巴里特打倒在地，逼问那名幕后黑客的下落



等他们聊天结束，将留在这里的佣兵除掉。有道竖梯通往上层，先沿走廊继续走，左边的办公室里的电脑用支线任务“黑暗中的声音”中桑德斯给的账号访问，禁止炮塔的工作状态。

返回前面的走廊，由竖梯爬到上层，往第二座大厅的方向走，屋子里有台电脑，仍用桑德斯给的账号访问，打开密室的门，里面有霰弹枪、火箭弹和台风弹药等。穿出控制室来到3层天桥，这里共有4名狙击手在游荡，利用围栏的掩护往左边移动，进到办公室找通风道，穿行到另一边的办公室，出门沿着围栏继续走，避开摄像机进到楼梯间，沿楼梯下至1层走廊。避开头顶的摄像机，穿过走廊找到电梯。乘坐电梯到达地下仓储区，在这里被巴里特拦住。

这是游戏中第一场Boss战，利用大厅周遭的柱子躲避巴里特的枪械攻击，并且和他保持距离，避免被他抓住重击。利用手中的枪械或手雷攻击，在场景中还有不少的红色气罐可以引爆对他造成伤害。墙边还有一些毒气瓶，可趁其换弹夹的时候扔过去砸他，当他中毒的时候会站在原地咳嗽，趁此时机冲过去用霰弹枪轰击，或者扔手雷轰炸。将巴里特打倒在地后逼问幕后黑客的下落，然后和法达理通话，再前往天台的停机坪，乘坐飞机返回到萨里夫工业总部。

10.阴谋的密语
Whispers of Conspiracy

先回到自己在3楼的办公室，与普利嘉德对话后前往老板的办公室。在办公室外面遇到议员塔加特，简森打断他喋喋不休的说教，推门进入大卫的办公室，对话后大卫将办好的护照交给简森，让他到横沙岛调查幕后黑客。

如果成功说服大卫，大卫会将一些调查资料发到简森办公室的电脑里，里边有3封机密文件，通过它们可以了解到自己的身世线索，它是触发支线任务“相忘于江湖”的前提条件。


在老板办公室的外面遇到议员塔加特


简森质问大卫是否在公司的网络上预留了后门

11.追捕黑客
Hunting the Hacker

来到横沙岛的红花旅馆楼顶，从顶部的楼梯下去，在4楼的房间里有一位女孩子正在和男子争吵，进去和她交谈，接到支线任务：“堕落的生意”。

在街道上看到风铃塔的士兵封锁了前往横沙花园的路。往回走，在街边找到竖梯爬上去，再利用空调机跳到上层，继续爬竖梯来到天台。右边天台有佣兵，这里有两条路线进到横沙花园公寓。

路线1.往前破解一道门进到一间屋子，再钻通风道爬到电梯井。爬到电梯井的底部拾取生化工具，再利用多道竖梯爬到顶层，找到一条通风道爬到横沙花园公寓的走廊里；


走在上海横沙的商业街上


找到幕后黑客的公寓，风铃塔的人已先到一步


其实楼上吧台里的经理就是唐思宏

路线2.往右边的天台解决掉两名佣兵，进到建筑走廊乘电梯上去。

来到公寓的顶层走廊，左转遇到两名佣兵站在一起说话，升级过反应增速器的话，可以直接冲到两人中间一举击倒，然后破解房门进到房间。另一条路线是走廊里的贩售机旁边有条通风道，强化手臂的移动重物后，可以将贩售机移开，钻进去直达房间。屋子里共有3名佣兵，趁他们分散开一一解决。在隔断上有只娃娃，扭动它打开密室的暗门。进到密室破解电脑，得知黑客的真名叫

布鲁根，另外还有一封来自莺燕巢夜总会的广告邮件。

找到那间夜总会，门口的家伙要收会费，可以交1000信用点进去。另一条路线是由左边的小巷走进去，移开纸箱钻进通风道，爬进夜总会的卫生间。来到大厅的吧台找侍应生包波比谈话，询问唐先生的下落，他让简森到楼上的贵宾区看看。来到楼上和吧台里的经理打听唐先生的下落，这个家伙比较固执，说唐老板今天不打算和任何人见面，简森于是与之交谈：坚持（Insist）→建议（Advise）→建议（Advise）。成功的话可以直接到地下室见唐先生，若是失败他会说无法判断简森是否值得信赖，便让简森暂时在夜总会挥霍点钱。再以查明（Pinpoint）→坚持（Insist）→建议（Advise）的顺序与经理交谈，会得知唐先生就在地下的办公室里。或者回到楼下和包波比谈话，接到支线任务："吧台"，做完这个任务会从包波比口中得知唐先生的下落。

前往地下室见到唐思宏，原来他就是方才那个经理，简森说明自己的身份，得知布鲁根住在爱丽丝花园的胶囊公寓301房。

12.获得永泰医药的进入权
Gaining Access To Tai Yong Medical

在前往公寓的途中遇到法理达，与之交谈接到支线任务"上海滩的审判"。进入胶囊公寓找到布鲁根，他说在永泰医药的主机里存放了一段监控视频，简森决定潜入永泰医药的总部取得那份视频记录，为此得搞一张员工卡。

来到红花旅馆的4楼，在走廊末端找到那名保安的房间，悄悄的潜进客厅从茶几上拿到员工智能卡。回到胶囊酒店，将手上的员工智能卡交给布鲁根进行改写。布鲁根说出进入总部管理区的路径，并将服务器的访问账号和登录密码交给了简森。此时风铃塔的重装佣兵杀到，需要选择给不给布鲁根自卫的武器：如果给他一把枪，日后会得到他的回报；如果拒绝给他，则他会在这场枪战中死亡。

沿着中庭的环形通道逆时针行去，暗杀沿途的4名士兵，沿楼梯下去。若



在胶囊公寓里找到绰号"风车"的黑客布鲁根


正当简森要离开公寓的时候，大批风铃塔的重装士兵包围了这里

升级过着陆系统，可以趁敌人不备纵身跳到1楼，冲进地下浴室。躲到围墙后击倒敌兵，炮塔可以从一侧的通道绕过去。前面的地上有电流，从左侧的淋浴间跳过去。前面是洗衣间，里面有两名士兵。穿出去到走廊，小心那名重机枪手，在他强大的火力压制下很难动作。

13.搜集证据
Searching For Proof

来到戴公区的街道，避开风铃塔士兵巡视的眼光，来到永泰医药的乘降站，乘穿梭机进到永泰医药的厂区。沿阶梯上楼，破解一道门来到工厂内部走廊，透过窗户看到一名员工李被困在毒气泄露的房间。跑到左边的房门破解终端进入，关闭里边的阀门，然后进到隔壁屋子和那名员工对话。之后沿走廊前往低温消毒间的控制室，跟门口的金交谈，提到李可安全通行。如果没有救过李，那么可以采用贿赂的手段通行，然后趁其不备击倒拿回自己的钱，若采用恐吓手段的话会触发警报。

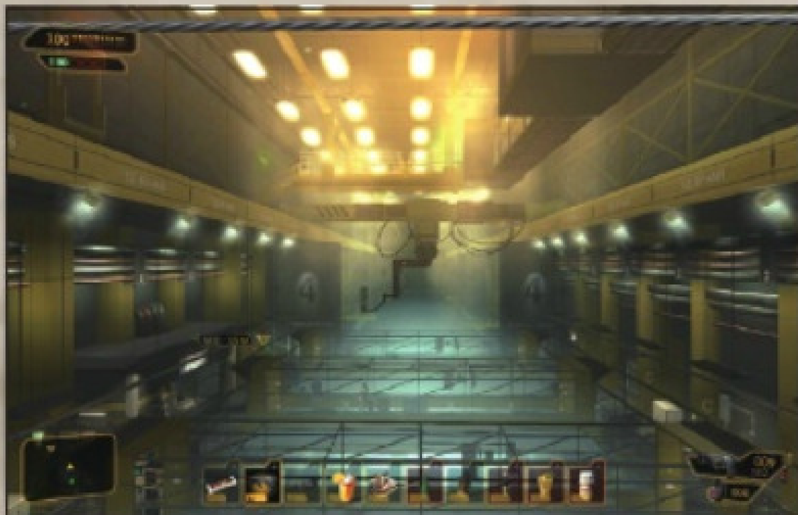
进到控制室，破解控制台，用它移动上层平台中央的天桥，它可以通到两个地方。先将天桥移到左侧的第一道门前，然后从控制室左边屋子里的竖梯爬到上层平台，通过天桥进到那道门里，搜刮里面的道具，包括口袋秘书，里面有泵房的通行密码。接下来有两条前进路线：

路线1.确定升级过着陆系统，再在控制室将上方的天桥移到第二道门前，沿平台走到天桥前回身搜索，拾到无声狙击步枪。沿天桥进到对面的门，钻通风道出去，从竖井跳到底部，再钻另一条通风道进到一间控制室，里面有两名警卫。解决警卫推门出去，来到车间的底层。

路线2.由控制室右侧的楼梯下到车间的中层平台，搜刮一圈道具再从楼梯直接下到底层。

在车间底层的水面上共有3座桥梁，先绕到车间左侧通道，在第1座铁桥上有两部摄像机，避开它们的扫描范围到达右侧通道，解决掉一名重装士兵。往前走到第3座桥头，观察通道上有两道激光探测线，最下的一道激光线会连闪3下消失几秒钟，利用这个时机钻过去。到达车间的左侧，推门进走廊放倒一名警


遇到一名被困在毒气泄露房间里的永泰员工


用控制台移动车间上方吊车天桥的位置



潜进中心数据限制区域，躲避扫描的激光探测线

卫，在一间储物间找到电梯，乘电梯来到盘古。盘古其实是个维护通道和仓储库，很多的储物柜里有道具拿，水洼有电的地方，利用通风道钻到围栏里关掉闸门再通行。在水洼里有成堆的箱子，将多余的箱子扔下去，一层层的跳到高处的平台，再爬竖梯找到电梯大门……

出了电梯来到办公区，往右转沿着

阳台通道一直走，左转进走廊，在左边仓库角落有两只箱子可以搬下来，露出后面的通风道口，穿过它来到另一边的办公室。在办公室里拿到一张通行卡，用它能直接进到李庚的实验室。

另一条路径是先进实验室A-3，里面的门通往隔壁的实验室A-2，屋里的通风道通往另一房间，里面的电子书写有李庚的研究升级报告。在隔壁找到口袋秘书，里面有一个登录账号和密码。推门到下一房间，这里是警卫室，避开两名警卫的视线穿行过去，由对面的门到李庚的实验室。

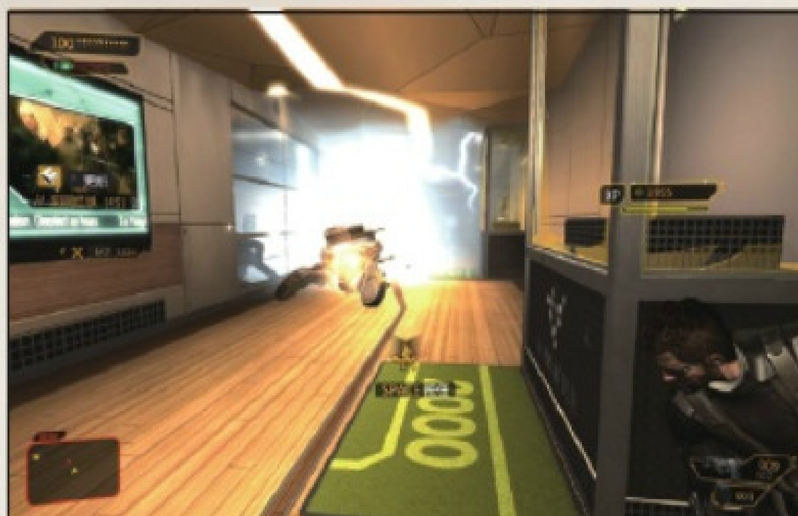
在李庚实验室上到2层，这里的南北两边各有一条走廊，先到南边的走廊，那边的一间屋子的抽屉里有生化工具。再到北边的走廊，沿楼梯前往核心数据限制区的正门，门口的警卫阻止任何没有权限的人进入。

往右走看到有两条被激光探测线封锁的路，一条通往走廊，一条是通往阳台通道的。下阶梯在墙壁找到控制终端，等通道里巡逻的警卫离开，迅速上前破解终端解除激光线，然后跟进阳台通道解决那名警卫。前行左转，前面通道有名重机枪手，左边是机房的后门，有名警卫来回巡逻，他身上有后门的通行密码，将两者全部清掉。由后门进到大厅看到有很多的激光探测线，大部分是不动的，只有少数在房间移动扫描，上方的用蹲伏就能避过，而下方的只能利用障碍物来躲避。在通过第一道扫描光线后，注意右边有道被激光线封锁的门，下方的激光线时有时无，可以钻进去。移开箱子露出后面的通风道，通过它进到一间警卫室，里面有3名警卫，建议升级背部的反应增速器，补充一格能量，先刺杀那名坐在最近的，然后冲过去一打二，解决掉余下的两名，破解电脑关闭大厅里的激光线。返回大厅，走到对面避开摄像机打开电梯。进到核心数据机房，观看布鲁根藏的那段监控视频。

14.独闯龙潭
Entering the Dragon's Lair

离开机房到走廊，穿过几道激光线的封锁来到行政管理区。在大厅有两名警卫，建议先往右边摸过去，解决掉在桌子中间巡逻的家伙，然后再击倒在通道上的重机枪手，这里很多的办公室都是用单薄材料隔断的，如果升级手臂的穿破墙壁，可以击破这些薄弱的墙壁。没有升级此技能的话，也可以射碎玻璃闯入。来到后面的走廊，机器人可用EMP手雷解决掉，其余乘其不备偷袭。

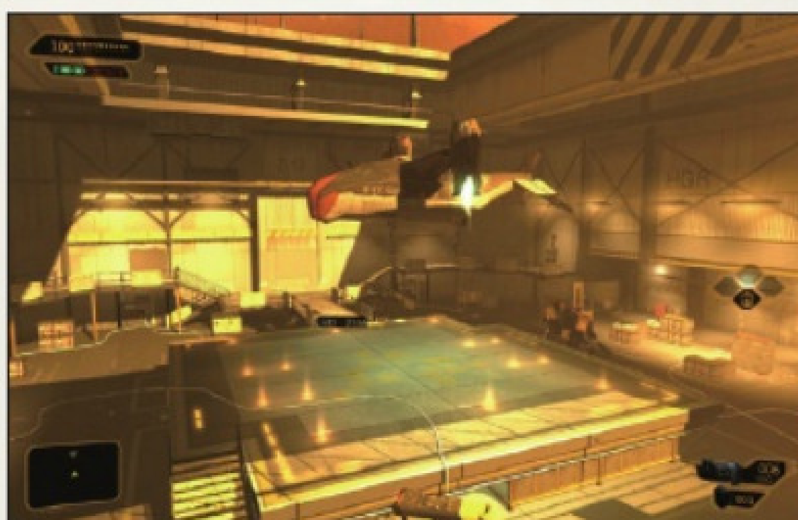
来到总裁办公室的前台，阅读电脑里的邮件，其中一封邮件写有电梯的密码。乘后面的电梯上去，如果此前在胶囊酒店给过布鲁根一支枪，他会顺利从风铃塔的包围中逃生，此时会连线给简森，说给他的账户转了2000信用点作为报答。



用EMP手雷炸掉走廊上的机器人



来到塔楼的顶层找到赵云如的办公室



摧毁或用电脑禁止两只机器人，法理达驾机降落到机库里

进到赵云如办公室，这里是塔楼的顶层大厅。在前往上层之前，确定在沙发和茶几附近墙边有通风道，它通往下层的大厅，将两边的出口都打开。在后面的房间里找到赵云如，赵云如利用机关逃脱，警报响起，大批重装警卫冲入大厅。简森迅速逃出房间，跳到中层平台，往右边钻进那条通风道跑到下层。那群士兵围成一堆分派任务，冲过去扔枚瓦斯弹，瞬间将他们毒倒，然后开枪清掉残余。

乘电梯前往机库，发现停机坪旁边游走着两只巨大的战斗机器人，如升级过机器人控制技能，可以前往跑到机库的西北上楼梯，经由平台到达西南边的01号控制室，破解电脑禁止那两只机器人。如果没有升级该技能，则需要硬拼，身上有EMP手雷最好，没有的话就收集重武器来打。解决掉战斗机器人后，前往02号控制室打开机库天窗，法理达驾机降落在停机坪，简森乘机赶往蒙特利尔。

支线任务：堕落的生意（Rotten Business）

在红花旅馆的4楼房间里遇到梅和男子争执，于是上前探询。梅拜托简森调查一件事情，她的朋友宁失踪很久了，可能被关在了戴公区，希望简森能找到她。

在旅馆的顶层找到吸烟侍理，说服或者贿赂他说出宁的下落，如果采用贿赂手段的话，可以偷袭击倒他将钱再拿回来。从侍理口中得知，宁被关押在水沟广场维护隧道附近的仓储区。赶到仓储区解决掉3名守卫，其中一名守卫身上有口袋秘书，里面是仓库的通行密码，打开仓库找到宁。

回到红花旅馆找梅谈话，她说这里有个无恶不作的家伙叫陈玳理，她希望简森去处理掉他。

赶往悠棹区的公寓顶部，确定陈的房间位置后，蹲在屋外将门轻轻推开，携带枪支的陈在里面马上警觉起来，等他恢复常态再潜进屋去从背后击倒他。这里不能采用其它形式的伤害，否则会造成任务失败。接下来决定陈的命运，是帮助他"自杀"还是让警方逮捕。若是选择前者，将陈拖到天台边缘扔下去，回去找梅交任务。选择后者，则将身上的毒品放到他的咖啡桌上悄悄离开，回去找梅交任务。要注意不能先放毒品，再将陈摔死，这样会造成任务失败。

支线任务：吧台（Bar Tab）

莺燕巢夜总会的侍应生包波比交给简森一个任务，查雅欠了唐先生的钱，现在她躲了起来，不过她身上的社交强化芯片能暴露她的行踪。风铃塔在此区域设立了监视网，简森只需入侵3座中继站就能确定她的位置。

那3座中继站都在楼顶，全部破解后，包波比追踪到查雅的藏身地在横沙花园的公寓里。由天台潜入，乘电梯下去找到查雅的房间。如果升级过社交强化器，就有几率说服她还250信用点或者交还强化组件。如果不能说服她，可以敲晕或杀死她再搜刮400信用点和强化组件。

回到夜总会找包波比谈话，若将身上

的钱交给他，他会送给简森一个强化工具。如果要他放过查雅，需要交5000信用点为她赎身，然后避开墙上摄像机跳进吧台将包波比击倒，搜刮身体拿到5040信用点和强化工具。若是将强化组件还给他，他会很生气，简森什么东西也拿不到。完成这个任务后，包波比会将唐先生的下落告诉简森。

支线任务：上海滩的审判 Shanghai Justice

前往爱丽丝花园的时候遇到了法理达，原来她和伊芙琳情同姐妹，不久前伊芙琳惨死街头，法理达怀疑她是被谋杀的，杀手是她的人渣男友李。这事调查起来比较棘手，因此她想到了简森。

进入胶囊酒店，在9号房间里收集到口袋秘书，里边有一份警方报告。前往医疗所找法理达的朋友－无名氏X，从他手上拿到一份尸检报告，可选择支付给1000信用点的信息费，或是拒绝支付。将报告内容讲给法理达听，她更加确定伊芙琳并非死于意外，要简森潜入李的公寓搜索证据。

找到李的公寓调查蛛丝马迹，在床边有电话应答机，上面录有伊芙琳的声音。调查电脑里的邮件，有一封是李的父亲发来的，说李若是在外面再乱搞，就取消他的继承权。在柜子上有座古董钟，钟已经损坏，时针指向伊芙琳死亡的时间，显然这不是巧合。再调查门口的球棒，确认它是刚洗过的。

赶往莺燕巢夜总会，和法理达商定好套取供词，然后找李谈话。简森说明自己掌握了李的犯罪证据，只需李拿出足够的钱就能免灾。李自然不肯轻信，简森于是娓娓道来，描述起他的犯罪动机和经过。李听了简森的推论完全崩溃，将自己杀人的细节全盘供出。简森离开了李，在法理达的提示下破解夜总会里的媒体控制终端，离开夜总会。法理达决定将录音和尸检报告递交司法机关，在离开前给李留下小小的“惊喜”……



15.调查伊莉莎 Confronting Eliza Cassan

来到蒙特利尔的啄木鸟新闻网楼顶，普利嘉德确定伊莉莎住在404房间（6楼）。穿过走廊来到大厅，这里连个人影也没有。来到6楼发现被封闭的防火门，普利嘉德说整幢大楼的消防通道都被封掉了。来到404房间找到伊莉莎，却发现只是一道幻影。



在404房间见到著名新闻主播伊莉莎



在数据库发现伊莉莎不过是先进的人工智能程序

返回大厅发现这里已部署很多警卫，建议采用潜行策略。在下层有很多的隔断可利用掩护，如果被发现可迅速逃到会议室里，钻进通风道躲避风头。这条管道贯通6、7两层，利用它在两层间出没。潜行到大厅东北角的走廊里，前面是休息大厅，里面有名警卫，门口还有摄像机，可用女卫生间的通风道潜进去，击倒里面的警卫。这里可选择乘电梯下到3楼，若强化过着陆系统，也可从右边维修的电梯井跳下去，爬到3楼的一间控制室，里面有武器和道具拿。普利嘉德在大楼的地图上发现一间隐藏的地下室，有缆车通往那里。穿过休息大厅进到走廊，摄影棚里人影绰绰布满了警卫，在门口箱子上拾取口袋秘书，里面有炮塔控制终端的访问密码。

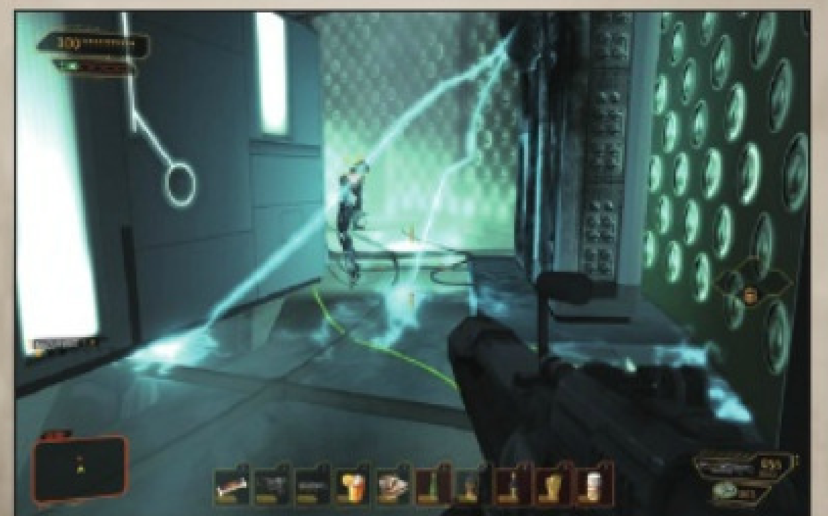
走廊的左壁有道墙壁可砸开进去，进机房收集道具。沿走廊直行避开摄像机上楼梯，在摄影棚的上层有两名警卫，箱子上有消音狙击步枪和狙击子弹。潜进摄影棚的下层，这里巡逻着四五名警卫，用刚拿到的狙击步枪逐名射杀，也可顺时针绕过去，利用舞台布景到达大厅的西北角走廊。前面的安全门通往楼梯间，也可以破墙进密道，利用竖梯和通风道爬到楼梯间。下到1楼，走廊上有两名警卫，冲上前解决之，其中一人身上有储藏库的密码，储藏库里有重机枪和一些弹药。

往前是通往缆车的候车室，两名警卫和炮塔守卫着。不用从正门进去，潜行到走廊末端搬开贩售机找到通风道，沿着它爬到候车室里端，用摄影棚拿到的密码访问电脑解除掉大厅里的炮塔，然后敲晕两名警卫，跑到大门按开关呼叫缆车。接着有大批的警卫赶来，不必与他们恋战，躲在通风道里耐心等候。缆车赶到迅速冲出通风道，跃过掩体进到缆车。

离开缆车进到一间屋子，解决掉两名警卫。 前面的走廊入口有激光线，如果试图破解会被摄像机看到，因此最好的方法是等那两名警卫通过时跟进去。另一条途径是从左边破墙进去钻通风道。通风道有两条路线，右边通往走廊，左边通往大办公室的上方，如果手里有无声狙击步枪，可以用它来清理下面的警卫，不要惊响警报，否则会有机器人参与战斗，很不容易对付。

来到走廊进到前面的办公室，将屋里的一名警卫击倒，然后再解决走廊上的。由楼梯上到走廊，如果此前没有弄响警报，这里不会有机器人驻守。进到右边的办公室，电脑里有军械库的通行密码。沿走廊继续行进，避开摄影机进到军械库，用密码进入电脑禁止机器人的工作。用密码1980进入里间仓库拿到枪械弹药，还有一个武器组件。

进到3号工作区，这里是办公大厅的上层，先解决掉两名警卫，再找楼梯到下层。出口是西南角的楼梯间，需要沿大厅顺时针绕过去，只须杀掉沿东侧巡逻的警卫，尾随他走到屋子前动手，这里其他警卫和摄像机看不到。等出口附



埃琳娜在轰毁发电机后会发生僵直，趁机朝她狂射

近的警卫离开，避开摄像机冲进大门。

注意前面的楼梯两侧墙壁有EMP地雷和冲击波地雷，慢慢靠近解除拿取，留着后面的Boss战使用。下楼到走廊，附近有名重机枪手在巡逻，在右边有道薄弱的墙壁，破墙钻通风道进到走廊末端的办公室。等走廊上的警卫走开离开办公室，往左跑到标志有802-11的数据库大门进行破解。


伊莉莎为简森播放一段视频影像

进入数据库，大厅中央的屏幕上显露出伊莉莎的面容。简森意识到伊莉莎其实是一部电脑，利用人工智能虚拟出来的映像。简森和她交谈起来，埃琳娜随后现身。

在战斗前建议升级EMP护盾，它的作用是免受电浆弹和电流造成的伤害，其次身上还需准备EMP地雷和高伤害的枪械，在大厅四周的柜子里收集，如果有剩余的生化点数，可升级标记与追踪。

埃琳娜行动迅捷，擅长隐形。战斗开始背靠伊莉莎核心的那道墙壁站好，在身前丢EMP地雷，大厅的地面上有浅浅的水流，藉它能判断埃琳娜的移动轨迹，在特别接近时在小雷达上也会有标记显示。她中雷后解除隐身，原地僵直一段时间，此时用重机枪射击直到过热。或者利用此时机按住互动键来标记，这样她的隐形就没用了，甚至可以追着她打。埃琳娜若是发动直线冲击，迅速横移躲避，她撞墙后会有短暂的僵直。在大厅周围的墙壁还有4台发电机，站到发电机前守候，等埃琳娜冲过来丢台风轰炸的时候，将发电机也给摧毁了，泄露的电流会导入地面的水里，埃琳娜被电晕僵直，用重机枪狂射。用地雷炸3次再加上重机枪的射击，差不多能将她打倒。

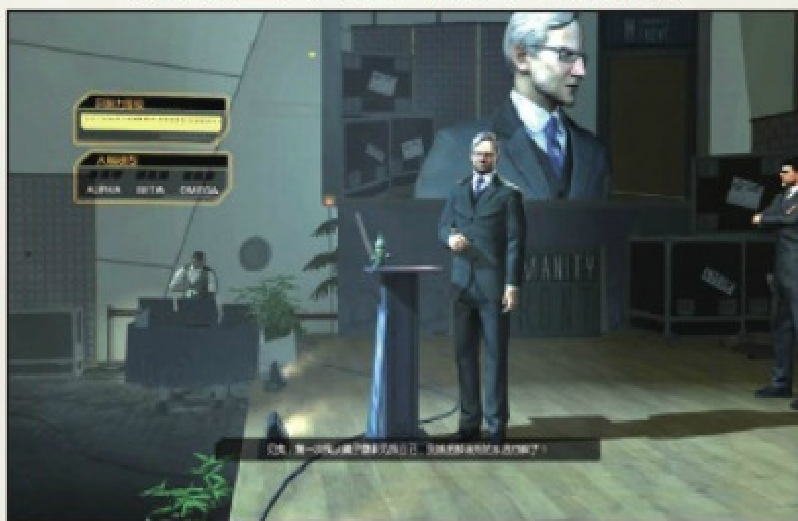
16.与萨里夫会面
Confronting Sarif

回到底特律市，城里的反强化激进派发动了暴乱，法理达只好将飞机降落在简森的公寓楼顶。简森回到家，与大卫对话后从桌上拿到请柬，离开房间乘电梯到公寓的前厅，如果此前曾经通过韦恩进到警察局内部的话，这家伙此刻会来找简森抱怨，原来他被警察局开除了，这时若介绍他加入萨里夫公司，他会感激不尽，否则他会开枪攻击。

在旧加油站（武器店）的屋顶，通风管道里有狙击步枪和子弹，里面电子书写有一桩阴谋，准备挑起反强化者和警方之间的流血冲突。在行进途中收到普利嘉德的通讯，若是满足一定的条件，可解锁支线任务“相忘于江湖”。

塔加特是名顽固的政客，并且巧言善辩，对他一定要采取强势的态度。对话中选择“对质”→“对质”，再选择“安抚”，这样就能迫使他审时度势，同意暗中商谈妥协。前往后台的更衣室，塔加特说出桑多沃住在大河路的一间公寓里。


回到家里，向大卫问起启蒙会的事


在会展中心强迫塔加特说出桑多沃的下落

如果不能说服塔加特，那就需要潜进他的后台更衣室。在后台入口有保镖守护，可以跟随保护进去，也可从旁边卫生间的通风道钻进去。这条通道有多个出口，其中一个通往塔加特的更衣室。破解电脑阅读里边的邮件，得到桑多沃的住址。如果选择从电脑上获取情报，大卫会让简森在塔加特的电脑上作点手脚，栽赃陷害他。在离开会展中心的途中，遇到了简森的老同事尼基，接到支线任务“粉碎国家”。

17.寻找桑多沃
Finding Isaias Sandoval

找到那座公寓，由小巷里的竖梯爬上去，进入楼梯间清除两名净化论者的枪手。进入房间看到有具警察的尸体伏在地上，旁边是一只生化工具。不要碰它，这是一个诡雷陷阱。轻轻的拖动尸体，就能看到生化工具上的电线连着两颗EMP地雷，将它们全部拆下来收集。这时桑德斯冲了进来，迅速将他击倒，他的口袋秘书里有一组密码。搜索里边


地上的生化工具先不要动，小心的拖开尸体会发现这是一个陷阱

的房间，移开纸箱推门进到卫生间，再将墙边的木箱搬开，露出墙上的电闸，将它推上去打开一道暗门。进去沿楼梯到储物间，里面有两名枪手，先击倒坐在椅子上的，再解决另一名。由集装箱里边的竖井爬进下水道，暗杀掉5名枪手，其中一人身上的口袋秘书是一组密码，用它进入墙上的终端解除掉前面的激光探测线。进入通道末端的办公室找到桑多沃，对话后向普利嘉德说明了情况，然后到大厦楼顶，乘法理达驾驶的飞机返回总部。

18.久仰大名
Cashing In Old Favors

在大卫的办公室意外的遇到了达罗先生，他的话语透露出对强化技术泛滥的担忧。大卫把简森叫到外面，说普利嘉德追踪到了西森克博士的GPL信号，为此简森还得走一趟上海。


在卫生间找到奄奄一息的私家侦探布伦特



支线任务：相忘于江湖
Acquaintances Forgotten

这个任务的触发有几个前提，一是调查高地公园秘密基地回来后，先去见普利嘉德得知公司网络有预留漏洞的事情，再去见老板大卫质疑此事。二是成功说服老板大卫，他会将3封绝密邮件发到简森的信箱。三是在简森办公室电脑上看过这些邮件，得到自己身世的信息。

满足以上3个条件，从蒙特利尔返回到底特律市后，前往会展中心的途中接到普利嘉德的讯息，他通过追踪数据流找到一个叫布伦特的私家侦探。简森若想知道更多的过去事件，不妨拜访一下他。

找到布伦特的家，发现这里一片混乱，解决一名西装杀手，在卫生间看见倒在血泊中的布伦特，他要简森在附近找一只急救包，急救包就在外面屋子的墙角。上前给布伦特扎针吗啡，他才语无伦次起来，说什么真正的亲人、那些试验，还有那场火等等，详细的资料他放在一只保险箱里，在银行后巷的一间仓库，并说对此米雪丽对此事知道更多，她是简森的守护天使。再给他打一针吗啡，布伦特说出更多的信息，保险箱密码是4062。说到最后，布伦特不由叹气，说简森就是一只幽灵，凡是和他扯上关系的人都得死去。在简森要离开的时候，布伦特要求再给他打两针吗啡，如果照做会害死他，因此果断拒绝。

来到银行后面的小巷发现有很多的西装杀手，将他们全部解决掉。进入仓库用密码打开保险箱，里边有简森儿时的照片，还有份大火焚烧白色螺旋实验室的档案。破解电脑察看里边的邮件，其中一封提到那个叫米雪丽的女人，曾是白色螺旋实验室的护士，和简森一家关系良好，她住在布鲁克林阁公寓。

米雪丽是位一位老态龙钟的妇人，说话也颠三倒四。她不认得面前的简森。简森将自己儿时的照片给她看，她想起简森的亲生父母死于那场实验室的大火，那把火是他父母亲手放的，米雪丽将简森抱了出来。简森无法从她口中问到更多的信息，黯然神伤的离开这位孤独老妇，离开他救命恩人的家。

支线任务：粉碎国家
Smash the State

在离开会展中心的时候，简森遇到了从前的同事尼基，得知一名叫怀特的家伙正准备在城里搞爆破。看他慌张错乱的样子，简森决定帮他找到那个暴力男。简森对那家伙了解的很，曾经开枪射中他两次，所在这兔崽子对警察仇恨至深。现在有3条侦察路线，地铁隧道、小巷和下水道，可以自由探索这些地方，不过怀特的位置是在下水道。

进到下水道小心地上的碎片地雷，放慢脚步解除并收集它们。找到怀特，这家伙端着重机枪在水渠边来回走动，附近还有自动炮塔防御。这里比较简单消灭他的方法是在拐角的地上放置碎片地雷，然后开枪诱敌，悄悄后退，怀特会走过来被地雷炸飞。到一侧通道里拆炸弹，密码是0000。回到会展中心找尼古拉斯谈话，任务完成。

19.找到西森克教授的追踪定位装置
Find Vasili Sevchenko's GPL Device

飞机迫降，简森及时跳出舱外，落身到一幢建筑的天台上。法理达和飞机落到了院子里，战斗开始，先用狙击枪射爆院落各处的红色油桶，引起的爆炸能够迅速清掉附近的敌兵，再跳到院落往右转，沿着斜的木板跳到右侧的建筑2层，换近程武器射杀前面的敌兵，再扔瓦斯弹毒杀逼近飞机的几名敌人，随后会有机器装甲出现，扔EMP手雷炸毁它。剩下的敌兵也要迅速清理，在飞机被摧毁前清完场，法理达修好了飞机，向简森道谢后驾机离去。如果不救法理达，她会和飞机同归于尽。



在建筑工地保护法理达安全撤离



发生故障的强化人在医疗所外排起了长龙

乘电梯升上去，来到横沙城区，进到医务所和医生交谈，此时决定是否更换新的芯片，笔者建议不换。和旁边的荣医生谈话，接受支线任务“反击”。

前往悠棹区，在一条小巷看到前面的建筑被封锁。那幢建筑有两条道路进入，一条是地下水道，一条是通过屋顶的通风道。这里建议走通风道，退回到街道继续走，爬竖梯和空调机箱到楼顶，再往前爬下另一道竖梯到达目标建筑，钻通风道进到楼里，这里是三合会的总部。如果升级背部的着陆系统，可以直接从电梯井跳下去。若没有这项技能，则需要小心的一层层跳下去。地下一层有道门，出去是地下停车场，左边是上下两条坡道，若是从正门或下水道会从那边过来。现在往右边走，躲在废旧汽车后面趁机溜进卫生间，这里有堵墙壁可以破开，进去沿竖梯爬到地下2层。等外面的守卫站到墙边，破墙顺道杀掉他，然后守在墙边将过来的敌人逐个打倒。穿过休息大厅进到修车场，清掉里面的几名枪手。推门进入办公室，见到莺燕巢夜总会的老板唐思宏，答应去救他的儿子。



唐要简森从风铃塔手中救出儿子



在旧面条厂的地牢里找到小唐

离开唐先生的地盘前往戴公区的爱丽丝花园，由排污渠那里爬到下水道，

在这里见到一名唐先生的一名线人，得知那孩子被关押在旧面条厂的地下室，那人还交给简森一个手持设备，要他交给唐的儿子。

沿着图标前行，前面的几条路被毒气和激光线封锁，沿左边的路径走，解决掉佣兵下竖梯。前面是一道栅栏，右侧的墙壁可以破开，顺道杀掉屋里的一名佣兵。这里是旧面条厂的办公室，破解电脑将牢门打开，沿走廊潜进牢房找到唐的儿子，将那部手持设备交给他。

20.偷渡 Stowing Away

回去见过唐先生，然后由下水道爬到海港区。前面是停车场，先沿右侧悄悄潜入警卫室，破解电脑打开货场大门，并禁止机器人。摸到货场大门前，这里有名警卫在巡视，门上有摄像机，从警卫身后悄悄溜进入货场。若升级搬运重物的技能，大门右侧有只木箱可以挪开，由帆布的破洞潜进货场。现在位于货场的东南角，解决掉警卫室外面巡逻的警卫，进入警卫室破解电脑将外面的炮塔禁止掉。

回到货场院落，悄悄逼近放有包裹的屋子，爬到屋顶解决狙击手。现在要潜进目标房间拿包裹，有3种途径：一种是从正门溜进一间办公室，敲晕坐在椅子上打瞌睡的警卫，然后破解终端进到储藏室，从柜子里拿到包裹。另一种是从屋后直接破墙进入储藏室拿包裹。第3种是升级植入型呼吸器，获得毒气免疫

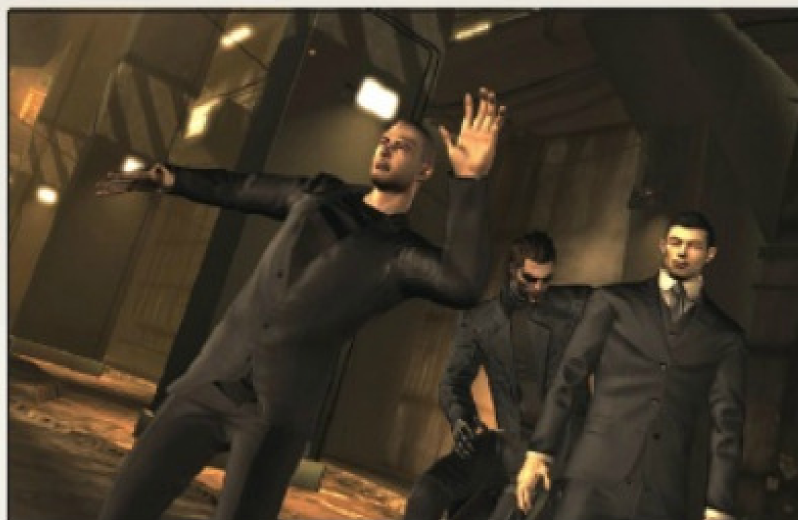

攀爬到屋顶清掉狙击枪手


在数据库发现伊莉莎不过是先进的人工智能程序

能力，通过弥漫毒气的下水道潜进储藏室拿包裹。

包裹里装的是C4，唐要简森将C4放在王的办公桌上并启动它，然后趁混乱逃走。现在仍要往院落北端的仓库建筑潜行，在仓库的天台上有狙击手，在东侧有第二间警卫室，屋里的电脑可以禁止外面的机器人，不过只要不触发警报，就不用理那只机器人，直接沿着西边的货箱潜行到北边。进入仓库有两种方法，一种是由底层安全门进去，通行密码是4589。一种是从西侧的竖梯爬到


扔一枚瓦斯手雷就能将泽拉尼和手下解决掉


在排污水道边解决掉5名恐怖分子搜到数据芯片

阳台，将上面的狙击手清掉，阳台末端有道安全门，用密码6555进入。仓库分为上下两层，无论从哪条路线进入，都要避开下层的重重守卫到达仓库的北部平台，在二层平台有两名警卫，并且末端有炮塔，不要靠近他们。在办公室的外墙有道竖梯通往屋顶，从通风道钻进屋子里。找到王先生的办公桌，将C4放上去并启动，居然只剩10秒的时间。连忙推开桌子朝窗户撞过去，在爆炸的气浪中飞出了大楼，摔落在外面的货场。

爆炸后的货场警笛响起，警卫纷纷朝仓库方向跑去。简森踉跄闪进一个集装箱中，通知普利嘉德将切断通讯一段时间。集装箱里是一些维生舱，简森打开其中的一个，慢慢地躺了进去……

简森的通讯总共消失了三天，在本作中没有交代其间发生的事情，这是为资料片“The Missing Link”埋下的伏笔。在这部资料片中，简森被风铃塔的特工折磨并关闭了所有的强化技能，只能仰赖他基本的能力逃向驶往不明地点的货轮，他在船上求生的同时又揭发出了种种阴谋，发掘本作中不为人知的谜团。

支线任务：反击（Talion A.D.）

在横沙旧市场区的医疗所找荣慧医生交谈，他想请简森完成一桩任务。他曾给泽拉尼做过强化手术，泽拉尼被指派参加过很多的秘密行动，其中涉及一宗官员刺杀案，现在他想让简森前去找开导一下泽拉尼，如果不听就处理掉他。据荣医生所话，泽拉尼和同伙的据点在悠棹区的一间肉铺仓库。

找到肉铺沿楼梯进到仓库，地上一片凌乱，保险箱也被打开。在地上伏倒着一名士兵，搜尸拿到口袋秘书，里边记载着泽拉尼等人已经改变了藏身地点，转移到了下水道。此时没有地图指引，返回到方才的旧市场区，跳到地下1层的污水渠那里找到下水道口，爬下去找到泽拉尼的小队，共有4人。这4人全部身穿重甲，展开枪战的话比较难缠。建议在开始将瓦斯弹装备在身上，不用上前触发对话，直接往他们人堆里扔一枚就可以收工了。另一种方法是将能量补充成两格，升级背部的反应增速器，在对话结束后使用两次一打二，全部解决掉。回到医疗所找荣医生谈话，得到一个生化工具，任务结束。

支线任务：一个意愿的问题 A Matter of Discretion

进入横沙的悠棹区收到达罗的通讯，他要简森帮个忙，要他前去找一个叫梦瑶的人。在一幢公寓天台见到梦瑶，对话接到支线任务“社团战争”。

支线任务：社团战争（Corporate Warfare）

梦瑶是达罗先生的公司在横沙分部的负责人，她找简森摆平一帮恐怖分子。这些恐怖分子搞到了潘卡亚计划的高度商业机密，他们将要把它卖给一个叫洛非的特工，会面地点定在戴公区的胶囊酒店附近，简森要做的是假冒洛非参加会面，解决掉卖家抢回芯片。

前往戴公区，找到楼梯下到排污水道，这里有5名恐怖分子，那两名面向墙角烤火的最后解决，其余的利用分散的时机全部放倒，然后从墙角的一名家伙身上搜到数据芯片。回去将芯片交给梦瑶，任务结束。



21.欧米茄农场
The Omega Ranch

三天后，简森从维生舱里醒来，连线普利嘉德得知自己随着集装箱被运到了新加坡，如今在欧米茄农场的仓库里。离开仓库，前面是一幢宿舍楼，搬开右边的箱子钻铁网进去，再利用箱子爬窗户进入2楼。分别解决掉休息室和卧室的佣兵，进入控制室关闭干扰发射器。

与普利嘉德通话完毕后，入侵电脑终端禁止掉实验大楼门口的摄像机，然后离开宿舍楼。在街道上有几名巡逻的佣兵，逐个解决拖到角落里。实验大楼前面有个栅栏围成的小院，里面有另一部信号干扰器，此前若在宿舍楼关闭过就不用管它了。现在潜进实验大楼，那3名科学家在这幢大楼的不同区域。

迪克兰·法赫特：穿过灭菌室来到展厅，这里有两名佣兵，其中一名是重装兵，最好先解决掉他们，因为一会儿这里也是必由之路。来到2楼的走廊，先进房间B-22，钻过通风道进到隔壁房间B-21，里面有两名佣兵，等他们谈完


避开隧道里的摄像机和机器人潜进监控室


和佣兵首领纳米尔展开战斗

话背对的时候动手。搜刮完道具回到走廊，由末端的楼梯下去，右边的激光线后面是电梯，左边的走廊里有4间办公室，里面没有太重要的道具。激光线的控制终端密码是2535，乘电梯下到医院区域，在手术室里找到失踪的科学家法赫特博士，上前交谈。

尼亚·科文：乘电梯离开地下医院回到实验大楼的展厅，然后走东边的


在一间白色办公室里找到了久违的梅甘


简森乘从机库的穿梭机前往北极的潘卡亚岛

门，上楼梯打开地图观看，看到科文位于2层地图的东北角房间里。走过天桥走廊，先沿走廊往南走，进到房间G-25再潜行到隔壁的G-24，解决掉坐在椅上打瞌睡的佣兵，然后在房间G-25破解电脑禁止两部摄像机。沿走廊往北边走，走廊上有两名佣兵，等他分说完话分散，跟到身后逐个击倒。科文博士位于房间G21，它和房间G22是相连的，两道门都是3级安保的安全门。如果黑客水平不够，需要下楼梯到大厅前往仓库房间G11或G12，两个房间也是相连的，解决掉里边的警卫，钻通风道进入房间G21，找到科文博士，上前交谈。

埃里克·科斯：离开科文博士所在的房间，沿走廊找到房间G-23，用密码5377进入，或者破墙进到隔壁。在这间屋子里搬开重物能找到一部电梯，乘坐它直接前往科斯博士所在的3层办公室。如果没有破墙或搬运重物的技能，则需要前往大厅，由东南方向上楼梯到3层，沿着走廊顺时针绕行过去。走廊上的激光线，需要跟随一名佣兵通过。注意，这名佣兵不要杀死，一会儿还要用到。在办公室里见到紧张兮兮的科斯博士，上前交谈。

上传病毒：和科斯博士交谈完，站到屋门观察雷达，等外面的佣兵走过来，悄悄开门跟在他的后面穿过激光线，再将他击倒在地。找楼梯下到2层，沿来路离开实验大楼。最好的途径是前往科文博士的办公室，钻通风道到1层的仓储室G12，出来到走廊找到仓库G13，进去到里间找到一道薄弱的墙，击碎它来到楼外，这条路径的好处是能够避开街道上的几名佣兵。来到外面，打开地图观看一下，前往西北边的小巷，途中的机器人和摄像机用木箱来掩护躲避。小巷里有道半开的卷帘门，钻进仓库发现大堆的装备，有狙击步枪、霰弹枪和EMP手雷等。在南边的仓库（4级安保）也可以破解进入，不过破解前最好搬箱子挡一下身形，免得被摄影机扫到。进去有无声狙击步枪、激光步枪、十字弩等武器弹药。拿完装备离开仓库，沿街道往西方行进，利用北侧的箱子避开墙上的摄像机和巡逻的机器人，沿墙壁往左转，进入一条隧道，发现里边仍有机器人和摄像机，不要惊动它们，等机器人转身走跟上去，观察头顶的摄像机，避开它的视野闪进右侧的通道。进到监控室访问电脑将外面的机器人禁止，将磁碟插入读盘器，把病毒上传到安全网络。联线普利嘉德，让他给那3名科学家发送模拟信号，震动他们内置的GPL设备。随后基地内传来震耳的爆炸声，基地内的佣兵纷纷朝实验楼跑去。简森等隧道里的几名佣兵离开，走到隧道的里端找到一部电梯。

佣兵首领纳米尔：来到限制区域，赵云如逃走后，简森被纳米尔偷袭倒地。之后简森会和纳米尔展开决战，如果在第2次访问横沙的时候，曾在医疗所更换新的芯片，此时简森的视觉和雷达都会不时的失灵模糊。因为新型的芯片加入了控制程序，会弱化强化的机能。纳米尔拥有隐身技能，手持一把离子枪，主要有3种攻击方式：朝简森开枪攻击；朝简森投掷三种手雷——瓦斯手雷、碎片手雷和EMP手雷，看到他扔手雷要立刻闪躲；当简森试图近身格斗时，会被他反制。战斗开始后要立刻换上伤害最高的武器，投掷武器换碎片、EMP或瓦斯手雷，然后找掩体躲好，观察雷达判断纳米尔的方位再扔手雷过去，趁他中招的僵直时间开枪狂扫。战斗时不能在一处掩体呆太久时间，否则会招致手雷的轰炸，要不时地变换掩体。离开掩体不能稍作停留，需保持移动。若手雷用完就换地雷，差不多3枚地雷或手雷，再加上几番连扫就能打倒他了。

梅甘博士：打倒了纳米尔，简森离开这间大厅，沿石阶而上，穿过白色雕砌的走廊进入一间办公室见到梅甘，对话后屏幕上出现达罗先生的身影，他正在潘卡亚岛的会议厅演讲，而后发送了被修改的控制信号，制造了人间炼狱。简森必须立刻前往潘卡亚岛中止那个控制信号，于是他赶往机库清理障碍。

乘电梯离开办公室，收到法理达的信息。离开电梯进到机库控制室，上前按动开关，机库的天棚打开，法理达从空中投下EMP手雷，将附近发疯的佣兵清扫得一干二净。飞机降落后，梅甘率领她团队的3名科学家跳上飞机。

梅甘告诉简森，在机库里有架狮子穿梭机。在机库的一边有道发射井，简森躺进穿梭机启动了发射程序……

22.关闭达罗的信号
Shutting Down Darrow's Signal

简森赶到潘卡亚基地，普利嘉德说这里的GPL信息已经被锁，简森现在要前往主控制解除锁定。前面的建筑有两路进入路径：

路径1.在街道右边找到一道竖梯爬下去，前面的水道发生泄露，垂落的电线使水流的表面闪耀着炫目的蓝光。若升级过EMP护盾可以安然无恙的通过，否则需要蹲下身形，小心翼翼的沿着右侧的管道轻轻走过去，将右壁上的EMP地雷摘下来，再把堵路的箱子推到另一边搭成桥梁，再跳到通道左侧的管道前行，在末端将箱子摆到水里，跳到对面钻进通风道。落身到一个维修间，将墙上的电闸关闭。推门来到走廊，前面又被通电的水流阻住了，往右转爬竖梯上去。这里是一间大型仓库，推门出去上台阶进到一条宽阔的走廊，跑到末端进电梯升上去。


简森乘坐穿梭机来到潘卡亚基地外


利用走廊右侧的管道越过带电的水域

路径2.在街道末端仰头望去，上方有一排4个圆形通风道，第一个是打开的。如果升级跳跃能力的话，利用街道左侧的集装箱跳到那排通风孔下方的天桥上。钻进通风道爬梯子下去，来到车间上部的屋梁，沿着右侧的管道走，看到前面卧着一具尸体，旁边是一只火箭筒。返回再沿左边的管道走，从破碎的窗户跳过去，再落身地面。来到一条宽阔的走廊，跑到末端进电梯升上去。



在主控室找到浑身血迹的达罗先生


劝说达罗关闭信号发射装置

离开电梯看到走廊上到处倒着尸体，沿走廊顺时针方向绕过去，在图标的北端找到阶梯。前方走廊拐角的天花板上有自动炮塔，趁它转到左边的时候迅速冲到它的下方，然后等转到另一边，沿着走廊继续前奔，从左边的窗户跳进主控室。在屋子里见到浑身血迹的达罗，现在展开舌战，共分4个回合，每回合达罗抛出一个论点，然后简森作出适当的回应。第1回合的论点是固定的，后面的每个回合有3种论点随机出现其中1种，下面列出所有论点的正确回应。

第1回合

◆“人类若想在这个时代存活下来……牺牲和流血在所难免。”（For humanity to survive beyond this century……Blood… must be shed.）－回应：批评（Critique）

第2回合

◆“不是疯了……这是唯一可行的办法。”（It is not insane……this was the only viable choice.）－回应：恳求（Appeal）

◆“不是疯了……既然这样，随你们吧！”（It is not insane……Well, so be it.）－回应：推断（Extrapolate）

◆“不是疯了……因为我们种族面临的威胁太强大了！”（It is not insane……Because the threat we face as a species is so extreme!）－回应：批评（Critique）

第3回合

◆“当然不是！……但你永远也不会明白背后的真相。”（Of course it isn't!……but in the end you'll still fail to grasp the fundamental underlying truth.）－回应：恳求（Appeal）

◆“你没看到……至少像你这样的人来打破社会旧格局，发展社会新面貌。”（Don't you see……lest people like you continue to evolve and destabilize society.）－回应：恳求（Appeal）

◆“是我的聪明才智创造了这门技术……只有我才想到真正需要的是什么！”（I am the only one with the perspective……to know what is needed.）－回应：推断（Extrapolate）

第4回合

◆“不！我没有暗示……这就是为什么我们要坚持到最后！”（No! I didn't mean to imply……It is why we must see it through to the end.）－回应：批评（Critique）。

◆“我不管你怎么看！……展示你强化组件的威力”（I don't give a damn how you see it!...... what augmentations have done to you!）－回应：恳求（Appeal）

◆“只要技术存在……帮我让这个世界回到人人平等的状态吧！”（As long as this technology exists……

Help me make us all equal again!）—回应：批评（Critique）

当达罗所有回合的论点都被简森驳回后，他无力地坐在椅子上，将写有安检系统密码的电子书扔给了简森。

离开指挥室回到走廊，在拐角炮塔开火之前立刻穿过对面的窗户，落身到来路的台阶上。沿来路往回走，遇到成群发疯的人，不要惊扰他们，放慢脚步悄悄溜进走廊右边的屋子。观察雷达，对面门外的走廊上拥挤着大批疯子，不要从那里出去，而是往右穿出后门进入邻近的电梯。出了电梯保持下蹲姿势，慢慢走到大厅的末端，然后起身，利用箱子和架子跳到棚顶。穿过破碎的窗户走到吊车的横梁上，走到对面左转，往前进到棚顶，一具带着火箭筒的尸体。继续走找到通风道，穿过去爬下竖梯，听到外面疯子们的呼喊声。钻出通风道迅速站起身形往右边跑，跑过走廊由右侧的窗户跳到窗里，暂时安全。出屋沿走廊前行，途中有游戏最后的一间医疗所，有剩余的信用点可以购买生化工具和弹药等。继续


走廊上到处游荡着失去理智的人们


在一间机房里找到神色惶恐的塔加特

走听到广播里传来塔加特的声音，他被困在核心数据机房里，那里还有多人受困，通过广播请求援助。

寻找塔加特：来到户外天桥，前面有一堆黑色的钢材，站到上面跳到右侧的蓝色架子上，沿着它往回走，跳到高处的水泥平台上，沿着它前行可以避开下面广场上成群的疯子。走到末端跳落地面，倦身进入走廊。在走廊的左侧下方有两根管道，沿着它蹲伏缓慢前行，可以避开墙上的两部摄影机，并躲过巡逻的机器人。在管道右侧有道通风孔口，钻进去遇岔路直走上行，直接跳落到塔加特和联合国成员所困的机房。见到塔加特，他承认自己是启蒙会的一员，并邀请简森加入。简森不置可否，转身来到外面走廊。搬开那道薄弱墙壁对面的两只铁箱，找到一条通风道口，穿过它回到那条有摄像机和机器人的走廊，沿着低处的管道蹲伏缓缓前行。穿过走廊来到外面的广场，如果升级着陆系统可以直接跳到下层，没有得找楼梯跑下去，动作要迅速流畅，及时跳到箱子上躲避疯子们的扑咬。

寻找大卫·萨里夫：进到下层的走廊听到广播里传来老板大卫的呼救声，他和一些幸存者反锁在另一间机房里。沿走廊前行，利用-1层东南角的电梯下到-3层。前面的大厅里聚集着大群的疯子，在他们中间有几只红色的燃料桶，射爆它们可以迅速将疯子清除。沿楼梯下到-4层，射杀几名疯子，前面有两条路径进到大卫所在的机房：一条是往南边的房间走，注意走廊墙壁上有地雷，搬开几只重铁箱进入房里。另一条是往北边的通道走，在墙边有捆管材，跳上去爬进通风道，直接进到大卫所在的房间。大卫得知现在的状态面现忧色，如果潘卡亚岛上发生的事情传播出去，那么政府会很快下达制裁强化产业的条令。他想让简森想办法挽回事态，隐瞒这里的真相。

按原路返回电梯，升到-1层，沿着走廊往广播中心的方向走，上下两道楼梯，途中拾到重机枪和弹药。前方的铁桥上有大批的疯子，铁桥的两端还悬吊着炮塔。若升级过植入型呼吸器，能够对毒气免疫，此时搬开左边的铁箱钻进通风道，进入一间充满毒气的控制室，破解电脑控制炮塔消灭铁桥上的疯子，再将炮塔禁掉。如果没有毒气免疫，需要射击铁桥上的几个油桶来杀死疯子。然后回到外面到达铁桥对面，穿过走廊来到外面的天井，按动电梯的开关降下去。

来到广播中心，大厅里有三只维生舱，里面分别躺着一名改造强化过的女子。这时赵云如出现在平台上，说海隆计划是史上最先进的电脑和人脑的完美组合，这里的3位宿主用人脑对超级计算机发布指令进行控制。现在，达罗背叛了他们，她要用自己的身体来侵入海隆，取得它的控制权。简森劝阻赵云如无效，只好向她开枪，不料她已取得了部分控制权，启动空中环形轨道上的3部自动炮塔还击，简森连忙逃到掩体后面。

现在赵云如被一道防护罩隔了起来，造成威胁的是空中旋转的炮塔，如果身上有激光步枪或火箭筒的话可直接将3座炮塔摧毁掉，否则就要灵活的躲避它们了。在赵云如的对面，中央的海隆核心上有部电脑终端，用达罗给的密码2012访问并切断维生系统，3名宿主会死掉，如果没有EMP免疫的话迅速逃到平台，随后地面上串动电流，同时出现一些敌兵和机器人，用EMP手雷来摧毁机器人。摧毁4部机器人后，赵云如身前的玻璃护罩会破碎，上前朝她射击。赵云如的身体在一团光芒中爆掉，强大的冲击波几乎将简森推倒。

来到后面的控制室，这里有3个按钮，伊莉莎的影像出现在屏幕上，让简森作出最后的抉择，这3个按钮分别代表着大卫、塔加特和达罗的声明。人类的脚步将迈向何方，简森的心中已有答案。他站到了控制台前作出郑重的选择……



最近笔者发现了个好去处——一家离住处很近的豪华酒店。周末放假，我就会找时间到那玩耍。与许多经常在该酒店碰面的大叔不同，笔者一来年轻，二来不做坏事。作为热爱科技还有点儿宅的轻壮年男子，我所关心的只是去那里“蹭网”，我承认这样的行为不太光彩，但哪个下载狂人会拒绝平均下载速度超过2MB/s还没有无线网密码的地方呢？刚过去的这个周末，有家私企在该酒店举办了专场招聘会，笔者伪装成求职者，利用填写简历的空挡下载了两季美剧，还和一位去求职的姑娘畅谈了面试经验。不过我认为她得不到那份工作，因为即便是单身汉的在下，也实在没有一丁点和她交换联系方式的欲望（奇装异服真是不能忍啊）。题外话后，我们来看看世界上又有了什么新鲜小玩意，几天前笔者的死党换了部iPhone 4S，盛赞其800万像素拍摄效果一流，笔者吃不到葡萄就说葡萄酸的劲头又上来了，下面我们就从手机的拍照开始吧！

手机拍照酷了好多倍
——鱼眼、广角、增倍手机镜头





↑iPhone 4/4S的 专底座边缘有凹槽

←iPhone 4与3只小镜头

主流智能手机的摄像头拍照像素数已达到了800万，笔者去年还在使用的数码相机也仅仅只有500万。当然，只有菜鸟才会能以像素的多少来衡量照片效果的好坏。相机成像过程中有多种因素决定了画质，其中镜头的素质和感光元件的尺寸尤为重要，可惜说一千道一万，800万像素永远看起来比500万强很多。普通消费者对画质的要求不高，“既然手机可以拍照，为什么要带相机”的观点也是人之常情，毕竟若非以拍照谋生的专业人士，谁都不愿意携带沉重的全画幅相机出行。



←安在手机上后酷了好几倍

↓可兼容几乎所有手机



另一个不争的事实是，如果仅仅冲洗4、5英寸相片，并选择低端像纸和冲洗设备，智能手机、开片机，甚至是套头单反相机拍出的效果都不会有巨大差异。多数人喜欢在旅游时拍照片，拍摄时多为白天，光线条件充足，智能手机感光元件弱的问题得到很大程度的避免。如此说来，手机拍照已经可以凑合用，只是不能像相机那样更换镜头，获得更适合的焦段。如果手机也可以换镜头该有多好？基于此种想法，国外商家很早就推出了各类专用于某种手机的镜头，噱头十足但实用性不高。而下面要介绍的一套手机镜头，却用于各类手机，除了改善画质外还为手机玩家们带来一种新玩法。

这种镜头分两个系列，一个是“iPhone 4/4S”系列，一个是“其他手机”，两者镜头相同，唯一不同的地方是底座。由于iPhone 4/4S的闪光灯位置原因，厂商特意为它们定制了一个底座，它可以吸附在手机背面，并有小凹槽和洞口，避免遮挡闪光灯。镜头和底座直用磁铁石连接，看起来强度不错，不会因晃动导致镜头松动。该公司目前提供3种镜头——鱼眼、广角、增倍（微距）。鱼眼镜头提供180°视角（放大倍率0.28），广角镜头的放大倍率是0.68，增倍镜头除了可以把被摄物体放大2倍外，还提供了最近1cm的微距功能。

镜头内直径为15.8mm，外直径为25mm，长度在6.5mm～15mm不等，非常小巧也便于携带。为了防止镜头划伤，其前后都有保护罩，考虑得比较周到。

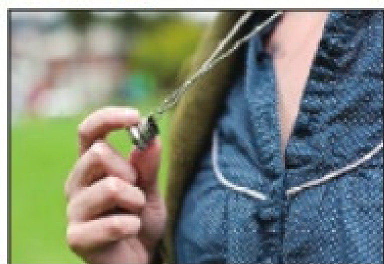


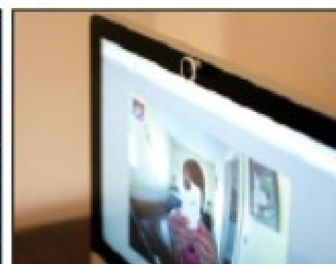
←微距效果不输相机

↓就算哪天不想要了还可以当项链，或者贴在笔记本摄像头上玩

↓鱼眼镜头效果







俺也来评iPhone 4S热潮

笔者和朋友开玩笑，说如果想把网站点击率短时间内提高，就在关键词中加入“iPhone 4S”。没想到一试之下果然灵验，毫无内容的一篇文章几小时内就达到了两千多点击。于是笔者这次也写了些iPhone 4S的闲话，希望各位读者喜欢。

“乔布斯生前最后一款苹果手机”的光辉照耀着iPhone 4S。上几代产品留下的口碑和苹果的品牌号召力，令这款产品的市场期待程度达到了前所未有的高度。的确，iPhone 4S的硬件配置世界一流，可惜的是外观没有变化，想买来炫耀的朋友可能失望了。比较有趣的是，笔者的一位朋友恰巧从事手机生意，从他口中常常听到很多滑稽可笑的事，例如这款手机从近万元的价格进入国内开始，到截稿时5399元的售价仅仅用了不到一个月而已。期间许多人到他店里询价，多数人是时尚青年和做买卖的老板，在朋友好言相劝之下，竟然还有不少人接受了“三天跌千元”的行情，把手机第一时间买回了家。也可能是笔者人穷志短，不明其中玄机，实在不能接受高价购买一部手机的意义。在笔者看来，手机作为消费量电子产品只要跟得上时代就好，单纯为了面子、送礼而购买的行为是头脑发热的表现，iPhone 4S的热潮来的快退得也快，毕竟多数人还是理性和以实用为主的，各位同意么？

爱环境，爱学习
——苹果第三方外设又添新品

每次低头看插排，笔者都会为自己的收藏品而自豪。在密集的充电器、数据线里围着的，是自己辛苦数年攒下的知名电子产品。细数一下，除了PSP1000、CD机这样的元老级产品外，还有近几年才流行的平板电脑、智能手机等，它们的充电器占据了插排上的所有孔洞，如果继续增加下去，单单充电器空载状态下消耗的电能，就够让笔者每月的电费多加几块钱了。





塑料感比较强，售价约合人民币200元，你怎么可能心动？



指示灯提示你应按哪个键

如果选择带有节能功能的通用充电器，就无需使用数量众多的电源适配器了，不仅节省了空间，还节约了电能，保护了环境。"IDAPT i1 Eco Charger"是一款以环保为卖点的产品，它由内到外都是"绿色"的，该产品的外壳是可回收塑料材质，产品包装盒是用回收纸张制成，更重要的是它可以在充电结束后自动切断电源，而不像一般产品那样空载耗费电能。充电器除了自身带有的USB接口外，还有miniUSB、microUSB、iOS设备专用共3个插槽。或许出于总功耗的考虑，它不能作为插排的适配器，如果未来有新型号产品可把普通插排变成节能插排就好了。

除了搜集数码产品外，笔者的另一个爱好是玩乐器，是朋友眼中的伪艺术青年。本人从小一直想学如何弹钢琴，因为那很拉风，姑娘们很喜欢。多年过去，当初的姑娘已成了大娘，笔者依然没学会弹钢琴……有了iPad之后，内心中的缺失感得到了小小的弥补，可以在虚拟按键上敲个痛快，不过不会弹钢琴这件事一直像噩梦样困扰着我，每当看见其他人可以露一手时，内心的煎熬就又加深了。偶然间逛App Store，发现了一款学习弹琴的免费应用，下载后发现它还需要购买相应硬件才能使用，要价99美元，下面就是它的详细信息，大家觉得值么？



除了可以接iPad外，也可以接iPod Touch、iPhone

该外设的特点是灯多，灯多就显得有面子，只可惜不会变色。它还有25个按键，比电子琴还少了几组，不过糊弄小朋友足够了。它内置扬声器，每次按下都有声音反馈，音质远不如一般的电子琴……好在它的教学功能做得不错，跟随简单指示你可以弹出一首完整的曲子，便携式设计符合现在人们的审美观点，电池和充电器也都齐备，是个可以出厂的合格产品。

宠物猫的幸福

人类以电子产品为乐，在不停地更新换代中寻找消磨时间的办法，时不时还会觉得空虚。我们本该学学宠物猫，它们懂得实实在在地享受着每天的生活，每一缕阳光都能让它们温暖地睡上一觉。人类对于它们的喜爱，体现在了丰富的宠物猫专用产品上，我们之前介绍过几个"逗猫器"，下面再介绍两个更有趣的。



一只小猫在玩玩具，看起来很高兴

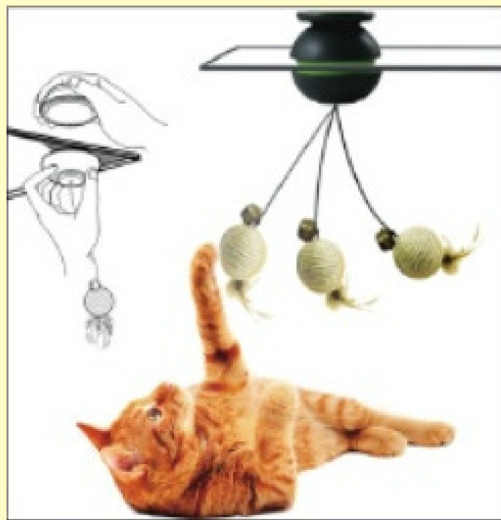
1.让小猫变DJ



这只小猫叫Lily，也在有模有样地当DJ，但玩的是真唱片，另外的小猫不专业了喔！

小猫不会变成姑娘报答你，也不会像《猫的报恩》中那样变成王子带你去梦幻王国。小猫能做的是以猫的外形娱乐你，捉捉小虫、抓抓毛毯，或在饿肚子时冲你喵喵叫。在"抓"方面小猫需求最大，主人也可以有针对地提供玩具。下面这款玩具由硬纸板做成，小猫抓时"唱片"会随之转动，这样小猫就会兴致大增玩个不停了。

2.桌下的小猫



如果放得足够低，小猫甚至会躺着玩

我们在厨房忙碌，或在办公桌前勤苦赚钱时，总希望身边有个伴。小猫与小狗不同，它们的性格不受控制，你无法命令一只猫陪着你不离开。所以你需要一些手段，比如预备些好吃的零食或为它抓痒，当然更简单的办法是用玩具引得它不忍离开。国外有个玩具厂商提供了一个"磁铁逗猫器"，它可以吸附在桌子底部，下方悬着毛线球和一个铃铛，有了它你的小猫就会跟着你到处跑了。



简单好用的小玩意，同类产品国内有售，价格很便宜

为高端人士存在
——娱乐生活更有文化的辅助工具

和几年前比，中国的富裕人群确实扩大了，这要感谢异军突起的房地产业，还有好挖好卖的资源类行业。见识少的人就算有了钱也不知怎么花，很多一夜暴富的企业家只能通过传统的吃喝玩乐来消费，

既伤身体又不能提高自身修养，难与西方发达国家上流人士有共同语言，出国后经常被人看不起。下面笔者带着满满的诚意为那些精神空虚、物质丰富的高端人群提供解决办法，几款高科技产品必然令他们改头换面、重新做人。



手套上有个小屏幕，随时显示你的握杆状态

1.不会玩也能有行家的派头

你很难想像小煤窑老板玩高尔夫球的样子，心系事业的他们几乎没有时间学习先进的生产知识，更不要说高尔夫球这样的高端体育运动了。花钱请教练？舍不得！如果有个便宜的东西可以替代人的教学就好了。国外某厂商推出了"SensoGlove"，一种带上手就会像行家一样打高尔夫的手套。

学习高尔夫挥杆的要领在于放松，背部放松和正确的站姿是基础，握杆也特别重要。放松很难做到，尤其对于新手而言，往往浑身僵硬、击球失败。一旦心情放松下了，握杆姿势变得重要了，毕竟作为时尚高端人群，就算球技不入流，姿势如果像模像样也能唬到许多人。这款手套可以矫正握杆姿势，它内置数个传感器，能检测到每支手指的动作。软件内置了一套标准，用户也可以自行调节，把最认为最正确的握杆状态存储下来。以后如果姿势不对时，手套就会在显示屏上做出提示，坚持佩戴几次你的姿势就会变得完美了。



显示屏提示清晰，你还可以把它拆下来方便清洗维护

2.像保险柜一样安全的U盘

许多人有不少秘密文档需要保存，尤其一旦涉及到钱，一切问题就变得更敏感了，稍不留神可能又成了下个网络上的丑闻。懂钱不懂电脑的老板很是苦恼，他们多希望能把秘密存进保险柜里啊！如果你认识的人里也有这样的苦恼，你可以推荐他选择下面这类的U盘。和普通以保护文件隐私为卖点的产品不太一样，这款U盘不依靠内置加密软件弹出的密码输入窗口，而是直接把"密码输入窗口"放在了U盘上——这样不会用键盘的老板开心了。

U盘支持3～9位密码，采用256-bit AES加密方式，内嵌安全软件，可以在Windows系统上被识别。换句话说，如果忘记密码U盘内容就无法找回了，内嵌软件不支持Linux或MacOS，真不愧是为高端人士量身定做的产品……



形状怪异的U盘表面有实体按键

售价不到100元人民币，容量据说只有8GB



看起来很值钱，实际只要300元

3.买了不会用？莫发愁！

当"双卡双待"还是老板们的最爱时，iPhone 4S横空出世，它凭借时髦的语音识别功能"Siri"，给每个购买者带来了惊喜——对于高端商务人士来说，如果能拥有一部带有聪明助手的手机，自己的身份也莫名其妙地提高了。目前该功能不支持中文，所以如果你想展示它的魅力，必须还要说一口流利的外语。"不会说怎么办？"老板问，答曰"让别人认为你会说就结了"，那么选择IRIS 9000吧！"

这个设备本来的作用是突破Siri对距离的限制，例如每次对它发布语音命令时必须离麦克风很近。现实是人们希望随时呼叫即可执行命令，



红彤彤的"大眼睛"

俺也来评iPhone 4S热潮

同样是网络上的热门关键词，同样是行为异于常人，"宅男"的口碑却要比"煤老板""富二代"好多了，这不仅仅有思想道德上的原因，还有宅男们大多人畜无害，老老实实上班、规规矩矩做人。笔者作为宅男深知，一旦见到了自己喜欢的宅物，必然会毫不吝惜金钱买下，从不考虑它是否实用或有升值空间。下面的几款产品个个不便宜，针对的用户却是普普通通的阿宅，这下你相信宅男的实力了吧！



→这部电影的蓝光3D、蓝光、DVD、数字拷贝整合收藏版，还带有独特的碟包，售价同样不便宜，约合人民币1000元

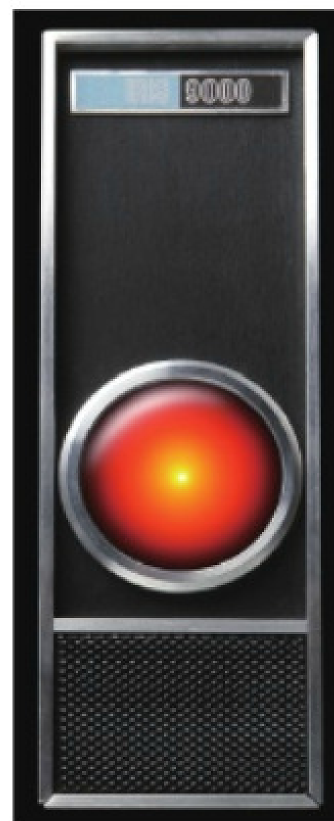


↑看过《创：战纪》的朋友应该都会觉得它面熟，这款手表上带有两个环形LED指示灯，标注售价近1000元



←《灵魂能力5》专用摇杆，2012年上市，价格未公布，但从该公司之前产品的售价情况看，这个摇杆的价格甚至可能在1000元以上

就像有了遥控器后就不必起床更换频道一样，IRIS 9000就起到了类似的作用。当把iPhone 4S插入其中后，你就可以在数米外对它发布命令，其内置麦克风可接收数米外的声音，扬声器音量也够大，足以将信息反馈给你，最耀眼的是其正面的大红点，它会随着Siri每次的指令回复而闪烁，放在客厅中格外气派。IRIS 9000外壳是金属材质，表面耐磨耐用还很抢眼，有了这款产品，谁都不会怀疑你的外语流畅程度了。


正面看比较像音箱

用创意改变世界
——“iPod之父”重新发明恒温器


托尼·法德尔（左）在苹果公司时的照片

2010年3月，iPod和iPhone的发明人之一托尼·法德尔（Tony Fadell）离开了苹果公司，彻底与自己付出9年光阴的世界顶级科技公司断绝了关系。法德尔因为“手持音乐播放器+数字音乐商店”的理念被《财富》杂志评为“iPod之父”，这位天才被媒体曝光的次数并不多，因为苹果公共关系部门更喜欢让乔布斯走在台前。或许是因为在苹果已经找不到自身的价值，他先是2008年卸任了苹果iPod部门高级副总裁一职，又挣扎了2年后彻底辞职，对外称要把精力放在照顾家人身上。


不觉得“Nest Learning Thermostat”有苹果风格么？

在离开苹果1年半的世界里，我们果然没在任何科技公司的重要职位上见到法德尔的名字。不过天才注定不会销声匿迹，他充满创意的大脑从未停止过思考，不久前他又发明了一种全新的恒温器——“Nest Learning Thermostat”。

发明这款恒温器的原因很有趣，法德尔本计划在塔霍湖建造新家，但查看过市面上的恒温器后，发觉它们又臭又贵还十分难用。于是他成立了“Nest Labs”，决定推翻设计思路还停留在1953年水准上的恒温器，开发一种更美观、好用的产品。现在这款产品已经公布，它美观且易于操控，环状外壳和大量玻璃材质的运用，让该产品看起来就像iPod上的转盘，调节温度时你也只需转动它便能完成操作。这款恒温器还有智能学习系统，会记录用户的习惯自动调节，不再需要人工干预了。

法德尔对外壳材质的高要求依然保持着苹果时期的水准



对创新的不同理解



苹果和三星还在因侵权问题争斗，不怕被告的国内厂商却在一旁偷笑，借广告不断提升知名度的步步高，不久前就另类地“创新”了一次。该公司的“vivo v1”智能手机看起来像是三星“S5830”和苹果“iPhone”的合体，就连附送耳机的模仿痕迹也很严重，丝毫不避讳可能因此带来的麻烦，不知另一家曾因外观侵权受伤的魅族此时作何感想。

硬件配置上该手机比较保守，处理器为高通MSM 7227，主频800MHz，搭配512MB内存，和摩托罗拉Defy（ME525）比较接近。3.5寸屏幕只有320×480分辨率，属于千元手机的标准；500万像素摄像头支持自动对焦，带LED补光灯，可以满足一般拍照需求。该机还带有光敏感应、距离感应等功能。手机的音频功能依然是主要卖点，有SRS、BBE音效认证，支持播放APE、FLAC等格式，但在具体试听过前，笔者对它的播放能力持怀疑态度。待机能力是其宣传重点之一，1500mAh电池容量较大，不算高的硬件配置的确带来了相对低的电能消耗，但可惜如果正常使用，依然无法逃脱一天一充电的命运。




宣传图片是这样的

操作系统是深度定制的Android 2.3，就连输入法都有iOS的感觉，可以看出设计人员花了不少心思。比较有趣的是系统自带了软件商店，数量和质量都比较一般，你可以说步步高有意在软件服务上寻找突破，也可以说他们费力不讨好。关于价格，截稿时依然没有确定，如果低于千元竞争力会很强……

矮人狙击手

■辽宁 表面是好人



阿尔文·约克的自述

今正如各位所见，在威名远播的军情七处刺客团中，我是唯一一名使用枪械的刺客，相对于其他人一刀毙命的简洁方法，突然轰烂目标的头颅或许显得过于暴力残忍。不过，我并不是想向大家吹嘘自己的枪法多么精准，也不会向你们讲述执行任务时的惊心动魄，更不会透露军情七处的点滴情报。我只是想起一位旧友（如果他还记得我，并当我是朋友的话，那真是万分荣幸！），他的那些传奇，要远胜过我甚至任何一个矮人或人类。

在天灾与近卫军团大规模战争频发的年月里，火枪手作为一种早已没落的常规部队兵种来说，已经很难再派上用场。呼啸的子弹在天灾军团那些恶魔的身上擦出绚丽的火花，却无法阻止他们毁灭世界的脚步。比起骑士们受到天使祝福的圣剑和法师们召唤出的熊熊烈焰，火枪手们的枪械则如同小孩子过家家一般可笑。

矮人族是近卫军团中唯一一个仍保留着军用火枪部队的种族，有着数千年使用火器历史的他们，是不会轻易丢掉这门祖传手艺的。因此，从小就梦想着成为一名神枪手的我离开了家中奢华的城堡，来到近卫军团东线的战场上，光荣的成为了这群矮人火枪手的一员——尽管他们只是给了我一个火枪队伙夫的岗位，现在看来那已经是莫大的恩赐，与我同来的那些人类，都被火枪队的队长卡德尔赶回家去了，可我当时并不懂得这些。

“看看你们那些镶着金银钻石的废铜烂铁！不要来侮辱我的眼睛了！从哪来回哪去吧！”那是我第一次看到卡德尔，一个中年矮人，蓬乱的白色胡须遮蔽了整个面部，活像个老乞丐；高耸的鼻子就好像兽人隆起的裤裆（或许我的比喻有些过分，但不得不说，那实在是太像了）；眼睛还算过得去，循着那深邃的目光可以看到一对深蓝的球，蓝得就像他身后的披风。

“嗯，你的枪还不错。”他摆弄着我自己打制的火枪，玄铁的枪管被擦得黑亮，扳机和枪托尽是斑驳的磨痕，从12岁起，我在打猎时就开始使用这把枪，几经修理，用上去依然十分顺手。

“阿尔文·约克是吧，现在，打几枪给我瞧瞧。”

我撇了撇嘴，把枪指向了身后，头却没有转动丝毫，笑盈盈地盯着卡德尔。“嘭、嘭、嘭”连续三声沉闷的鸣响，身后几百码处，3块新兵招募的牌子瞬间被火药炸得漆黑。

“啊！”几个年轻人类的惊呼让我的虚荣心得到了极大的满足，“先生，我有成为火枪手的资格么？”我挑衅似的问他，因为卡德尔那张没有丝毫表情的脸让我很是不爽。

“嗯……不错不错！”他居然笑了起来，“应该会给得

到一个火枪队上尉什么的官衔，最差也得是个中士。”我暗自念叨着。

“当然孩子，你确实有资格成为一名火枪手，那么我现在宣布——”我满心欢喜地听着，“你成为了一名光荣的火枪队伙夫，以后大家的吃喝可就全靠你了，真是个了不起的人类！”嬉笑着宣布了我的录用结果，卡德尔的脸上又没了任何的表情。于是我咬牙切齿地收起自己的枪，跟着卡德尔走进了低矮的厨房……

直到我第一次随火枪队出征，才了解到刚入伍时的自己有多么愚蠢，这支矮人们引以为傲的部队只有不过寥寥百人，如果按照普通军队的编制，充其量不过是个连队，而这个连队中，就连最普通的侦察兵也配备着3把不同的火器；盲射和超远距离的狙击，对这里除我之外的每个矮人来说，几乎都是家常便饭，而我居然还在他们队长卡德尔的面前卖弄自己拙劣的雕虫小技！

“约克，伙夫做得如何了？”行军路上，卡德尔踱着步来到我跟前，半开玩笑的问道。

“我一直在努力做好每一顿饭，卡德尔先生。”我诚惶诚恐地答道，生怕因为说错话而被赶走。

“哈哈哈哈……我知道你想上战场，年轻人。”卡德尔爽朗地笑了起来，周围的矮人枪手们也跟着哈哈大笑。

“只有实战才能磨炼你的技艺，丢掉背上的铁锅吧，这里没人需要它；拿好你的枪，可别在战场上哑火。”我一时没听明白，呆立在原地，卡德尔冲着我吼了起来：“这是他妈的命令！”

“是的长官！”

我们的队伍顶着漫天风雪在山林中前行，北风呼号地打着旋儿卷起层层雪片，十步开外东西就只剩下一个模糊的轮廓了。在这种能见度下，火枪队根本不可能进行战斗，于是卡德尔要求大家跑步前进，尽快脱离这片风雪区域。

晚上，雪停了，部队在一处避风的岩石下宿营，大家围坐在劈啪作响的火堆旁，大嚼着随身带着的肉干。我摸了摸空荡荡的口袋，只好坐在一旁干咽口水。“给！”有人抛给我一块咸肉干，低下头，卡德尔宽大的披风从眼前划过。

刚想说点什么，侦察兵的报告却让我把话塞回了肚子里，“东北方向的山坳里出现一批食尸鬼，目测在三百只左右，它们应该是嗅到了我们的气味，正朝这里加速移动过来！”

“呵呵，看来是我们的肉干太香了！”卡德尔的话又引来一片哄笑，我却紧张无比地握紧了腰间的火枪，哆嗦着等待命令。

“大家快吃，吃饱了准备原地应战！”

原地应战！我想这人是疯了，在这种到处是障碍物的树林中，枪手的距离和阵型的优势荡然无存。在这里应战一群擅长近身肉搏、动作敏捷的恶魔，无异于自寻死路。

当时卡德尔一眼就看穿了我的想法，他走过来仰起头看着我，一字一句地说：“镇定些，年轻人！好好学着点。”

逐渐晴朗的夜晚，冷清的月光泼洒在厚厚的积雪上，满世界的灰白色。偶尔刮起的风使得树林里静得可怕，我攀上这里最高的银松极目远眺，准备在第一时间给大家预警。矮人枪手们就埋伏在树下的雪堆里，将自己的体温和气味隐藏起来。

“接近了，大家不要着急，保持安静，近身后开枪。”卡德尔低沉地叮嘱道，树林里仍是一如既往的寂静。

过了一会儿，一丝微弱的咀嚼声在耳边响起，我以为是哪个贪吃的士兵没吃饱，可很快就发觉了异样。这声音越来越响，越来越近，近在耳边的时候又仿佛来自地狱的哭喊一般，听得人毛骨悚然。伴随着恐怖的声浪，一团噬光的黑暗向我们袭来，那是我第一次在书本以外见到货真价实的食尸鬼，以至于兴奋大过了恐惧，我全身都不住地颤抖着，心里不停地尖叫：“它们来了！就是它们！”甚至差一点就激动的哭了出来。

眼看着那片阴影冲进林子里，一声“开火”石破天惊。枪手们无声地从雪里探出半根枪管，猛地扣动扳机，火药的爆炸声便此起彼伏地响了起来。食尸鬼们似乎被这突如其来的袭击搞得不知所措，开始四处乱窜，尖锐的爪子掀起了层层积雪和树皮，却连火枪手们的衣角都碰不到。有些镇定下来的食尸鬼正准备钻入地下反击，也立刻被密集的火力瞬间打成了筛子。

突然，一抹熟悉的蓝色飘进我的视野里，那是卡德尔，他怎么从雪堆里钻出来了？正纳闷儿的功夫，我见他挥舞起手臂，大喊了几声，便转身跑向了树林深处。大批的食尸鬼被卡德尔吸引，它们咧着满是尖牙的大嘴撕咬着追了上去，完全不顾及身后呼啸而来的子弹。

令人难以想像的是，卡德尔如此低矮敦实的身材居然能在林间飞快地迂回穿梭，我看到他一边跑一边换上了又长又细的枪管。狙击枪？我再次困惑起来，在上百只食尸鬼的追击下，怎么会用到狙击枪？

不过很快，卡德尔用狙击枪强大的贯穿力解除了我的疑惑，他边飞快地奔跑边回手盲射，几乎每一次射击都将一条线上的



食尸鬼掀翻在地；每当哪个食尸鬼要追上他时，一个闪电般的急转，便让那只凶恶的畜生丢失了目标，待它追赶上去，卡德尔的子弹便会穿透它的脑袋。

我正看得入神，忽听得身后哗啦啦的声音传来，一条黑紫色的舌头迎面送来一股腐臭，紧接着是一对红彤彤的双眼，闪着妖媚的光芒，它的后腿搭在树干上，两只利爪不住地在我眼前挥舞着。于是我慌乱中拔枪乱射，耀眼的火花在高大的银松顶端闪现，周围的积雪被炸开，眼前一阵黄一阵白什么也看不到，这让我更加的害怕，居然挣扎着从树上摔了下来。

醒来的时候，矮人们又燃起了篝火，卡德尔坐在我身边啃着肉干。

"长官！我……我……"当时真的是羞愧的说不出话来，我甚至开始结巴起来。

"哈哈，干得还是不错的，那家伙被你轰成了碎肉渣子。"卡德尔笑着说道。

那以后的很多年里，我随着卡德尔的火枪队四处征战，直到天灾军团的力量在东线战场上逐渐衰弱下去，火枪队也被频繁地调往其他战场并被强行并入了近卫联合军。卡德尔极力反对把矮人的火枪队并入联合军，于是在不得已的情况下，他解散了大家，自己也仿佛从人间蒸发了一般。于是我来到了暴风城，凭借从卡德尔那里习得的皮毛技能进入了军情七处，并成为了刺客团的骨干，从没有一个目标在我的枪口下逃脱，就像当年那几百只横尸林地的食尸鬼一样。也正是在加入了军情七处后，我才得以知道军方送给卡德尔的绰号，如果没记错的话，那是一份描述各种族战斗专家的资料，"卡德尔·鹰眼"的字样赫然在目。

戴泽的书信

尊敬的克尔苏加德大人：

如果您愿意静下心来听我谈一谈，那么我想您就不会如此的愤怒和暴躁，甚至会有些许的不安。整条战线的溃败确实源于一小队火枪手，这支名不见经传的部队没有被纳入任何一份间谍资料，而他们的威胁却要远远高于任何一支近卫军团的王牌部队。

正如您所知，天灾军团在东线战场上之所以能够取得长久的优势，是因为在极大程度上依赖于可以远距离释放暗影魔法的暗影牧师和能够释放强酸的冥界亚龙军团，这也正是您任命我为天灾东线总指挥的原因。我们凭借着超远距离魔法与毒液攻击在东部战场上所向披靡，不断打压着近卫军团的士气，无数次瓦解了他们的反击，甚至掌握了圣光之力的陈和有着龙族血统、精通净化魔法的达维安同我们作战时也显得力不从心。

每一次天灾骨钟的鸣响都意味着近卫军团灾难的来临，我们的巨兽成群结队地出动，漆黑的翅翼遮天蔽日，也遮蔽了敌人一厢情愿的希望；它们在暗夜精灵们赖以为生的林地里投下死亡的阴影，将天灾永恒的凋零播散到每一寸土地。在那支神秘的火枪队出现之前，我们的军队在大大小小的战事中，还未曾有过如此惨痛的失利。

首次遭遇那支部队是在一次轻松的攻城战之后，我方在冥界亚龙强酸的配合下，顺利越过了兽人高大但又不堪一击的城墙，成功占领了近卫军团位于半山腰的一座要塞。攻陷要塞的同时，我们还俘虏了一名拼死抵抗的牛头人，骷髅王把它绑在柱子上严刑拷打，希望从他的口中探听出一些情报，可这家伙异常强硬，除了愤怒的叫喊声之外没说出一点



有用的东西。

就在骷髅王失去耐心，准备杀死这个牛头人的时候，巨大的爆炸声突然响彻了整座要塞，还没等我们的人回过神来，同等级别的爆炸声便此起彼伏地响了起来。

“我甚至没搞清敌人在哪里，金黄色的闪光遍布四周，灼热的气浪简直要融化我的盔甲，意识模糊之前，我看到那个牛头人被一个身着蓝披风的矮人枪手救走了。”

当时骷髅王向我报告这些的时候，我清楚地看见了他本来虚无的眼眶里灌满了恐惧——满得就要溢出来的恐惧。

那次除了李奥瑞克本人依靠着巫妖王所赐的再生能力活着回来以外，没有一名天灾士兵返回，我们前去查看时，要塞里只是铺着一层厚厚的炭灰。但这绝不可能是什么大型的火器或是法师的魔法，这样的山地上根本无法放置任何杀伤力巨大的火炮，而且也不可有这样一名法师，可以避开仅仅一名友军的位置而对他身边不过10码范围的敌人释放大范围高爆发的法术。鉴于李奥瑞克提供的信息和侦察兵们在山顶发现的巨大弹壳，我们只能相信，使用这种不亚于高阶魔法爆弹袭击我方部队的人，是一群从未在东部战场出现过的火枪手。

自从那次遭遇以后，我们便失掉了战场上的主动权，与其说是受制于一群火枪手，倒不如说是被几百门自由灵活的重炮打得晕头转向。他们的小队长甚至单枪匹马地大闹了我们的前沿哨所，那些敏锐的哨兵竟然在数千码外悄然无声地被打穿了脑袋。而我们对这个终日裹着蓝斗篷的家伙以及他的部下们仍旧一无所知，我们的间谍在近卫军团每支势力的内部收集关于他们的情报，从德鲁伊教会到人类引以为傲的军情七处，从兽人的萨满祭司议会到那些背叛了天灾的被遗忘者中间，没有关于这支火枪队的丝毫情报，即便是从矮人族那里窃取的众多情报中，也仅仅对这支百余人的队伍一笔带过。“这是一支为纪念矮人火器使用传统而设立的礼仪性火枪队。”这简直是在羞辱我们，一支在国庆日、王城竣工时出来鸣枪庆贺的仪仗队，居然让我们在东线战场上吃尽苦头，优势全无，皮糙肉厚无所畏惧的冥界亚龙军团，被那些矮人们本该是礼花的枪弹打得皮开肉绽，溃不成军；而我军以远距离施法，视距外杀伤闻名的暗影牧师们，则被这群本该是鼓乐手的矮人在更远的距离外击毙。我们的杀手锏就这样遭到巨大的损耗，近卫军团的骑士和步兵们不再恐惧地龟缩在城堡内，他们以那种战争初期的气势猛烈地冲击着我们日渐薄弱的防线，若不是安插在天灾军营各处的精英恶魔团，天灾军团早就会全线崩溃了。

克尔苏加德大人，我并不是想在此长他人志气灭自己威风，但目前严酷的战况使我不得不向您求援，履行一名指挥官最难以启齿的职责，恳请您与巫妖王给予我们更多的关注和支援。就现在的局面来看，直接在东线要塞开启召唤恶魔与亡灵的地狱之门也不为过，普通的亡灵军队早已不能阻止有火枪队配合的近卫军士兵了。

向天灾致意

东部战区司令官：戴泽

卡德尔·鹰眼的回忆录（节选）

写到这里，我并不想赘述那些让我厌烦却让读者兴奋的战斗细节，对于没经历过残酷战争的年轻人来说，永远没有真正的创伤，永远没有真正的恐怖，即便站在尸骨堆积成的山包上，俯视这一切的我依然满心畏惧。无数个拥有自由意志的种族联合起来抗击天灾军团，崇高的胜利属于那些流血牺牲的人，属于那些被亡灵巫师抽干血肉的德鲁伊，属于那些被恶魔撕成碎片的兽人和人类步兵，而我们火枪队所做的，不过是让他们的牺牲更加有价值罢了。

近卫军团给予我们的荣誉褒奖远远超出我们应得的，自从30年前在东线战场上一次完美的突袭作战后，矮人火枪队的名声大振，在近卫军团将士的眼中，我们不再是仪仗队员或鼓乐手，而成为了近乎天降神兵的存在。在那以后，甚至有许多其他种族的枪手前来加入我们，他们有的是为了建功立业，有的是为了向天灾复仇，但我只留下了一名年轻的人类，因为他仅仅是对枪械本身感兴趣而已，这也是我们这支队伍组成的真正意义。因此，我可以毫不避讳地在这本回忆录中告诉大家：火枪队所做的并不是把天灾军团更快地推向毁灭，这不是我们的出发点，当然也不会是落脚点。火枪队唯一的贡献便是将矮人使用火器的传统发扬光大，让那些叫嚣着“火枪已经落伍于今日战场”的白痴们见识到枪和枪手的真正威力，除此之外的东西，不过是其他人的一厢情愿而已。

虽然不太想回忆过去的血腥时光，但是关于天灾军团东部战区司令官戴泽的死，我倒是想清楚地讲出来。因为那次梦幻般的“斩首”（直接杀死了天灾军的指挥官）使得人们百般神化我们这支火枪队，甚至一度传言，我这个纯种的矮人是上古神灵的遗腹子，我可不希望自己是第二个塞纳留斯……

而事实上，火枪队之所以能够击杀戴泽，提早结束东线的战事，完全是一次巧合。



那是一场再普通不过的战役，火枪队一百多个人随着近卫军团的混编陆军向天灾一处高地哨所挺进。我们选择了大部队的侧翼，这里视野开阔，便于及时更换队形应战。一路上基本没遇到太大的阻碍，过去横扫东线战场的冥界亚龙和暗影牧师部队，不久前遭到了我们的沉重打击，死伤大半，这也是数百年来矮人族首次在战场上证明了自己的价值。

抵达预定地点后，近卫军团的骑士、弓箭手、投石车围绕着不远处一道山冈上巨大的碉堡展开了包围圈，那是座黑曜石碉堡，有十几层楼那么高，漆黑的墙面上笼罩着淡蓝色的荧光，所有飞向它的巨石炮弹都在那层蓝光上溅起剧烈的涟漪，却不能伤那碉堡分毫。虽然对法术没什么研究，但傻子都能看出来，那是道坚固的结界。

正当大部队一筹莫展的时候，那方圆几百码的天空突然亮起了醒目的橙黄色，仿佛是打碎的太阳被扔进了云里，整个天空金灿灿的，炫目无比。可接下来的情景完全打破了这种美好的感觉，吐着火舌的陨石从天而降，呼啸着撞向近卫军团密密麻麻的部队。虽然指挥官达维安在第一时间下达了张开防护结界的命令，但仍有很多未能及时得到庇护的士兵在陨石猛烈的撞击与高温火焰的灼烧下瞬间化作灰烬；而那些侥幸躲过了撞击，仅仅是擦碰到陨石火焰的人，也在烈焰的包围中痛苦地嘶吼翻滚着。由于远离堡垒的缘故，火枪队幸免于难。

第一波撞击过后，第二波接踵而至，我清楚地看到了圣骑士、牧师和德鲁伊们狰狞的表情和脸颊上快要流成河的汗水，还有他们合力张开的，出现数道裂痕的绿色防护结界，它显然没有眼前这堡垒的结界结实。

“轰碎那些陨石，在它们冲下云层之前！”我记得自己下命令的时候，全队人都迅速地换上了榴弹发射器，只有那个新加入我们的年轻人类阿尔文·约克目瞪口呆地杵在一旁，而如今的他，早已能独当一面了吧。

震耳欲聋的爆炸声响彻云端，那些燃着火焰的大家伙被我们的榴弹粉碎成温热的石灰轻柔地飘洒下来，像黑色的雪一样，落在本来就满是灰烬的泥土里，战场上弥漫着好闻的硫磺味儿，那是我最喜欢的味道，属于火枪的味道。



在火枪队的掩护下，近卫军暂时撤离到安全地带安营扎寨。据达维安说，刚才的陨石是深渊魔王降下的火焰雨，他说这些恶魔一定呆在堡垒里，而那些坚不可摧的结界也一定是他们的杰作，普通的天灾法师根本不可能制造这种程度的防护结界。

“如此看来无从下手啊”，第二天的作战会议上，埃萨罗捏着面条一些的胡子，一脸的惶恐，脑门上堆起的皱纹像极了一坨风干了的狗屎。他们出于礼貌请我过去商议，而我也知道，作为一支百十来人火枪队的长官，仅仅只有旁听的份儿。

“我的战鹰在城堡上空观察了一下，整个结界严丝合缝，没有一处漏洞，每天有4名深渊魔王在堡垒顶端的瞭望台上轮流施法，只有在他们换班时，堡垒顶端的结界才会出现一块巴掌大的漏洞，持续约5、6秒的时间，这也许会是我们唯一的机会！”兽王激动地讲述着自己的发现，但是并未得到其他人的认同，在大多数将领看来，即使那5、6秒会让整个堡垒的防护结界失效，近卫军的攻城也不会得到任何实质性的进展；就算这几秒之内有人能够杀死那个失去保护的深渊魔王，那么剩下的3个魔王也会继续保证防护结界的运行，更何况，没有任何一个甚至是几个刺客能够在不到十秒的时间解决一个精英级的恶魔，就算是之前的伊利丹也不可能对它们一击致命。

但是对于一个枪手来说，几秒钟可以发生很多事，这个世界上，没有哪种魔法和炮弹会快过我们枪膛里的子弹。我当时没有继续接下来毫无意义的旁听，因为那5、6秒的间隙足够我们打破这个堡垒的防护结界。但令人意外的是，仅仅是这不到十秒的间隙，我们居然阴差阳错地击杀了远在千里之外的天灾东部战区司令官，臭名昭著的暗影牧师：戴泽。

我们根据兽王战鹰带来的情报绘制了这座堡垒的俯视图，图上画有施法者所在的位置和结界漏洞出现的位置，于是，火枪队向堡垒顶端的瞭望台上开始了不间断射击，这次的弹药是穿刺性极强的钢钉，大概有兽人的指甲那么长的钢钉，覆盖范围包括整个瞭望台顶端，当然，也包括了那块漏洞所在的位置。

我们的射击让达维安感到不可思议，他派人来询问我的用意，“你们只需要提供给火枪队充足的钢钉，然后在明天之前就能攻入这座堡垒。”我是这么回答那个传令兵的。

其实除了那块会产生5、6秒漏洞的巴掌大的区域，我们射过去的不过是由近卫军团提供的普通钢钉，而雨点般倾泻在结界漏洞处的钢钉才是我们自己使用的特殊弹药——龙息弹。它们看上去与其他普通的钢钉没什么不同，唯一特殊的是尾端封印着龙族的气息，射入目标后，可释放焚毁万物的火焰。这是我们矮人族在漫长的火器使用历史中所研制出的最新弹药，仅需要向漏洞里射入一发这样的子弹，堡垒里的所有驻军便会在顷刻间化为灰烬。



就这样持续射击了一整天，直到弹药告罄，堡垒中还是一点动静都没有，我当时颓唐地下达了停火命令，以为自己的计划泡汤了。在征求了火枪队全员的意见后，我决定暂时离开几天，寻求其他的解决办法，并且安排了联络员，有紧急事件要立刻通知我。

在整个战区转悠了几天后，还是没有任何思路，联络员的信号却催我赶紧归队。

回去的路上，我看到沿途的关卡都取消了，一路上没遇到一个盘查的士兵，情况好像跟往常有些不同。直到接近战场，听见山呼海啸的吼叫声，我才稍微搞清楚一些状况。

那座堡垒的似乎被攻陷了，可就在几天前，它还完好无损地矗立在那里，好似一道不可逾越的高墙。赶到前线的时候，那里被浓重的烟尘包裹着，隐约地看到火光在残垣断壁上轻快地跃动着，兽人战士们挥起巨大的战斧仰天长吼，人类骑士和步兵高举着长剑一遍遍地喊道：“国王万岁！”，就连那些平时稳重的精灵与德鲁伊们，也兴奋地叫嚷着什么，可惜我听不懂他们的语言。

“攻破堡垒了吗？！”我抓住旁边一个人类步兵的衣角问道。

“是的，攻破了，而且我们胜利了、胜利了！”他似乎激动得过了头。

“胜利了？对，攻破了堡垒我们当然是胜利了，接下来……”我想说“接下来就是东线战场的决战了”，但是那士兵的回答却让我不知所措，

“没有接下来了老兄，东线的战事已经结束了！近卫军团在东线战场完全击败了巫妖王的亡灵天灾！”他简直有些语无伦次了。

“什么？！”当时我被搞得晕头转向，根本不知道到底发生了什么事，于是我冲到达维安的帐篷里，想去问个究竟，正赶上他们在举行庆功宴。刚进去，就看到满面笑容的达维安在举杯敬酒，见我进来，他赶忙放下酒杯，大声地宣布道：

“各位，快看是谁来了！我们的大英雄，伟大的矮人枪手，手刃戴泽的狙击手，卡德尔队长！”

“等等爵士！”我不得不打断他的话，因为我根本听不懂他在说什么，“戴泽死了？什么时候死的？这跟我又有什么关系？”

“龙息弹，难道不是您的专属弹药么？”达维安笑呵呵地问道。

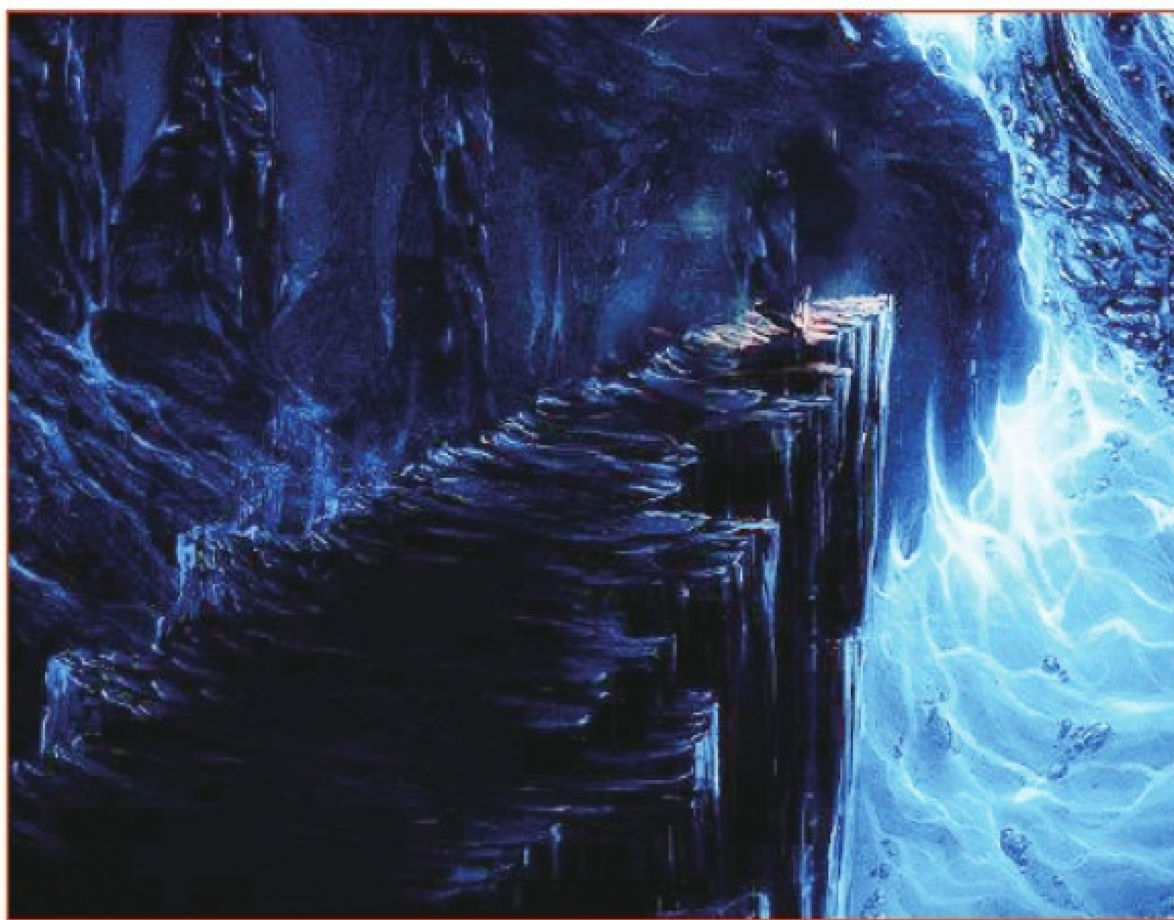
“的确是我们的东西，但是，我们只向这座堡垒里发射过，而且好像并没有成功地穿过结界的漏洞……”

“不，你们的计划成功了，并且不只是摧毁了这座堡垒……”达维安用那种不容置疑的口吻向我解释道。

之后我才明白，有一发龙息弹不仅射入了结界的漏洞，而且嵌入了一名深渊魔王的盔甲，而他当时正要通过传送门赶去戴泽的指挥所，就在龙族的火焰被释放的瞬间，传送刚好结束，那种毁灭性的火焰毫无征兆地吞噬了戴泽和他的指挥所，以至于他根本来不及使用暗影牧师避免死亡的法术，便被灼烧成灰烬；那些失去自主思维的天灾士兵失去了主帅，溃不成军，像无头苍蝇一样四处乱窜，很快就被消灭干净；而徘徊在东线战场上为天灾军团效力的恶魔们，也因为形势的极端不利选择离开东部战场，转战中线或西线战场去了。

这一切在先知的水晶球中显示的一清二楚，于是我们的火枪队顺理成章地得到了近卫军团的至高褒奖，同样因为这场意外，东线战事提前结束，近卫军团极其轻松地取得了胜利。

对于这场战役，我们遭到了很多毫不实用的褒奖与神化，但唯一值得庆幸的是，矮人火枪队的威信从此树立，我们种族使用了上百年的火器，再一次展现了它的魅力，此乃我所望，亦是吾志所向。P



游戏心情
我们需要什么样的游戏

■北京 风云

如CF类的射击游戏，无外乎杀与被杀。怎奈其归属为“网游”，不免为外挂所侵害。于是乎，战绩稍佳即被蔑称为“外挂者”，而后被踢之。本望借助于游戏中的“杀戮”得以发泄现实中的压力，无奈手感不错时硬生生地被当作外挂给踢出游戏，压力反倒更大。当然，如果各位能看得开，能接受一次次被无端踢出游戏，则另当别论。当归咎于国内游戏环境？抑或是国内玩家素质？或更当归咎于游戏本身？

游戏环境——各种“永久免费”，结果不花钱就没法玩；以及由此造成的各种“鬼服”，外出打怪发现遍地都是挂机小号；还有各种为了“人气”而“造出来”的人气……游戏内的繁荣当然重要，但却不应当是虚假的繁荣。游戏需要给开发商、运营商带来收益是很正常的，但却不该以“免费”的名头让玩家不付费就玩不下去。甚是怀念多年之前的包月制网游。

玩家素质——见不得战绩比自己好、见不得别人的装备比自己好、见不得别人有妹子、恨不得能瞬间到顶然后虐杀一片……如前文中所说，攀比之风盛行，于是游戏借PK、各种活动之名挖掘人内心之需求以达到让玩家拼命消费的目的。

游戏本身——各种页游一个框架；各种快餐网游如雨后春笋般冒出来而后又如流星雨般转瞬即逝；其他游戏或靠曾经的名声，或依制作人之名，步履蹒跚地“爬”着。游戏本身的质量如何？是否真的值得一玩？甚至是否值得玩家一看？制作的用心，不在于界面的优美，不在于如何方便玩家的操作，而在于这个游戏的内涵。如恋爱养成，非低俗于男欢女爱，而着力于人物内心的刻画；或如即时战略，非刻意渲染技能效果华丽，而着重于游戏的平衡……

斗胆说一句：资金的压力虽有，但若以做“快餐游戏”的态度来做游戏，资金压力将永远存在；暴雪那样的游戏公司，永远也无法企及，仅仅能成为你口中的“目标”。

bluesky：嗯，现在玩游戏，特别是网游，需要注意的东西太多了。不光是玩家自身的问题，还有整个游戏环境以及开发商自己的原因。好游戏不是靠“吹”出来的，是用心“做”出来的。这与免费无关，也与游戏题材无关。

粥粥的IT与游戏（36）
停电





11月中旬刊
快评

刚拿到杂志的时候被这双封面给忽悠了一把。回过神来之后真心想说一句：不错！以前的杂志时常有拉页封面，那样的封面不管是翻阅还是保存，都不太方便读者。现在这个双封面算是一种妥协吧。**（网友 黑白蓝）**

我希望在游戏的各种文章（不仅仅是攻略）里看到更多游戏之外的东西，例如游戏中某些事件的历史、某些物件的说明、某些人物的来历等等，就像很多游戏里的东西是有现实中的历史背景的。**（网友 清澄）**

bluesky：其实双封面我们以前也做过的，不过没想到会让各位这么惊奇。我也很喜欢游戏之外的东西，有的人对名人的八卦感兴趣，也有的对时事的八卦感兴趣，不过我是对游戏的八卦感兴趣。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到bluesky@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

Q&A
DR留言板

制作本期杂志的时候，编辑部迎来了最大的好消息：开始供暖了。众编辑表示：终于不用再依靠空调供暖了，再也不用担心久坐后腿脚发冷了，更不用担心长时间打字后双手冰冷了……不过小编我的手机似乎不适应暖气啊，本来满格电量，谁知突然提示电量为空，然后自动关机了，莫非此手机是针对我国南方地区设计的？不过也有同事发表意见：你这肯定是电池要报废了，快去网购块电池吧！网购……网购！“喂，能借用下你的银行卡支付吗？咱月光了……”

Q| 从12月上旬刊上知道了“大软”2012年将会全面改版，不知中旬刊会怎样改版呢？另外，改版后的投稿方式以及文章的选题有什么要求吗？（**网友 寒衣**）

A| 中旬刊的改版也是根据一年来读者老爷们的反馈进行的，主要的思想是加大杂志独有的、读者们也一直非常喜欢的专题、评论类文章的内容，栏目的主要架构不会有特别大的变化，细微之处的改变就留个悬念吧。投稿方式仍旧以杂志每页下放的邮箱为准，或直接去微博上@小编，文章的要求……嗯，您读了这么久杂志，肯定是有数了吧。

Q| 中旬刊的TOPTEN似乎更多的是编辑自己总结的东西吧？有没有考虑过在微博或者论坛上开帖子投票请读者们“票选”那些“十大”的玩意儿呢？（**网友 夜魔**）

A| 和读者老爷们的互动未来肯定是要加大的，但可能不是通过TOPTEN栏目。明年我们计划在大软官博上每周推出热点话题，届时会有小编们的参与，欢迎大家乱入。

Q| 不经意间注意到“责编大家谈”中出现了一位“灰常灰常神秘滴落琪”，疑似是位美编？不知啥时候能揭开这位神秘人物的“面纱”呢？（Oracle你是熟人了，所以俺就不提你了）（**网友 蒙大拿**）

A| 呵呵，她是编辑部新上任的美编MM哦，各位鼓掌～从本期开始她将正式接手大软中旬刊的排版工作，请各位多多支持她哦。

Q| 11月的中旬刊里那篇“30台iPad一起充电+同步”看着挺爽的，不过看完之后发现：我是没那经济实力玩这些了。确实，这些东西是很新奇的，不过我个人的看法是：希望这些硬件评析在新奇之余能够更贴近普通老百姓的生活。这些玩意儿我真是没法玩得起的……（**网友 无头骑士**）

A| 中旬刊是以游戏为主的，软硬评析也会以新奇等特点为首要考虑因素。不过“新奇”与“大众化”也算一对矛盾的组合，新奇的玩意儿不一定适合大众。所以要做得符合大众玩家的“承受力”，同时又要兼顾其“新奇”性，确实有一定难度，不过我们会尽量做到这两方面的共存。我们介绍的许多产品在各网店里其实已经有了身影，大家可以留意一下。

Q| 还是那个老生常谈，请问国产游戏（网游除外）就真的这么难“挖掘”出新东西来么？拿到11月中旬刊之后，只看目录，还真没看见多少与国产游戏有关的文章（广告除外啦）。如果没有值得期待或者值得评析的国产游戏，那么是否有考虑过主动出击，去那些游戏开发商内部挖出一些资讯来呢？虽然国外游戏好看、好玩，但总觉得让它们占据了整本杂志有一种说不出来的滋味。（**网友 瑟声琪舞**）

A| 国产游戏（我想你是说单机）是永远的痛啊，不是我们不想做，而是能够挖掘的东西实在不多。明年“大软”会推出一个叫做“中国游戏报道”的板块，就是专门走访和挖掘国产单机游戏的，希望你能在里面看到自己感兴趣的内容。



国产游戏的路在何方？

Q| 已近年底了，请问《大众软件》的订阅途径是什么呢？淘宝上有订阅，不过不敢相信，请问有没有官方的订阅渠道？（**软粉 gordonkkk**）

A| 你可以到全国各地邮局订阅《大众软件》上、下旬刊。我们的官方淘宝店铺是http://popsoft.taobao.com，你可以放心在此订阅杂志（包括中旬刊）。如有什么不清楚的地方，可以拨打读者俱乐部电话：010-88135623。

编辑部的故事

3次元世界中的2次元

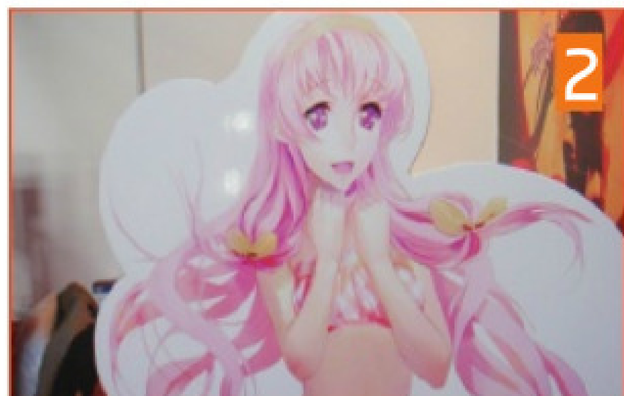
■本刊非八卦记者 落琪

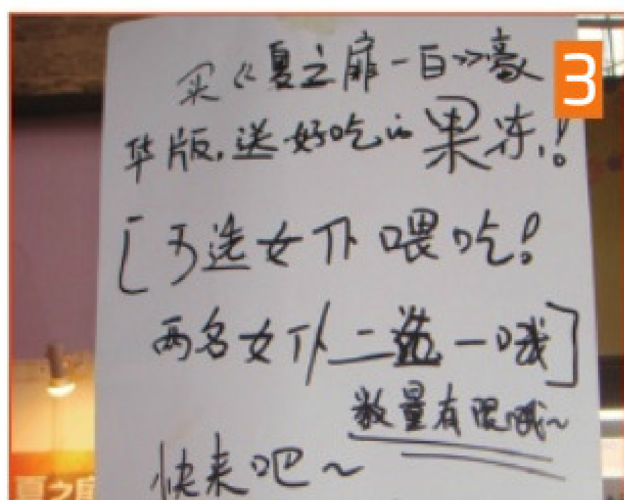
（当当当当~）大家好，我是新来的美编落琪。在实习了3个月后终于华丽丽的正式登场啦。（众小编热烈鼓掌ing）

期待已久的“网博会”终于开幕了，这不，外边艳阳高照，展厅内是人山人海，热得我是不得不卷起袖子，见缝插针般地拖着ShowGirl、ShowBoy们合影什么的。辛苦归辛苦，不过收获还是不错的哦~来，给大家分享一下咱的“藏品”吧！



1.周六早早地来到“网博会”现场，就看到从大门内排出来的长队。可我实在对要排队才能拿到的礼物没有兴趣。胡乱转了一圈，发现在一个小角落里的“毒影”在和“仙剑”粉丝合影。于是立马冲过去！这不是我最喜欢的行云姐姐嘛~行云姐姐COS的“仙剑”系列都非常的好看。而且她本人比照片上还要娇小迷人。这次展会最大的收获：终于和行云姐姐合影啦~万岁~









2.喜欢2次元妹子并不是我们的错……
3.宅男们快行动起来！
4.看到长安幻夜的Cosplay，我忍不住回想起高中时代躲在被子里看《STORY100》的情景（左起师夜光、李隆基、李琅琊）。
5.海贼王里可爱的乔巴，冬天到了，我想他穿这个一定很暖和！



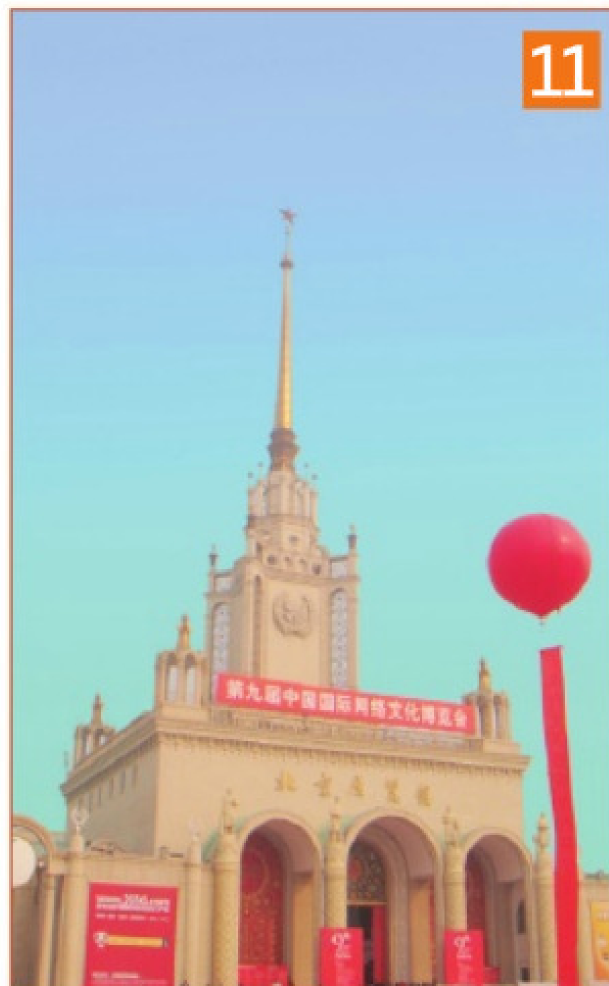






6.这位ShowBoy很敬业，表情很是到位！
7.观展途中偶遇此老兄，动漫展的安检很严格，这位老兄是怎么进来的？
8.这个可爱的小妹子被一群大叔围拍，我只能冲上去对着她咔了一张~
9.观展当然要看ShowGirl，我比较喜欢这位（后面的ShowGirl请不要Pia飞我）。





10.拥挤的北展里，只有这处我最喜欢，淡淡的百合味让空气都变得更清新了
11.离开会场时门前依旧人山人海，咱还是看看天吧！

赛车总动员2
Cars 2

2006年，一部名为《赛车总动员》的动画片面世，这部由皮克斯制作的动画片破天荒的将汽车拟人化，制造出有各种表情的汽车。时隔5年，续集终于来到观众面前。本片是皮克斯继《玩具总动员》之后，第二部制作续集的动画片，此前由《汽车总动员》改编的游戏也罕见地获得了销量与口碑的双赢，这在电影改编游戏领域并不多见，由此也可以预见皮克斯对其续作的重视程度。



以真挚的情怀来推动故事，这是皮克斯多年来打动我们的“法宝”：《海底总动员》里的父子情，“玩具总动员”系列的童年回忆，《料理鼠王》里的执着理想，《飞屋环游记》里的相濡以沫，以及《瓦力》的末世感怀，都让皮克斯领先的技术外壳下，蕴藏了闪亮的灵魂。在《赛车总动员》里，传达出这么一个理念，那就是费尽心机去争第一并不重要，关键是要享受比赛的过程。在第二集里，闪电麦昆会将这个理念发扬光大，这次他将跨出美国国门，和他的团队辗转5个国家，参加各项赛事。观众能看到他的心态更加平和，更加不在乎输赢，享受比赛的过程，反倒是这样，他变得更加的不可战胜。

5年前的《赛车总动员》曾让大家惊叹，皮克斯赐予了死板的钢铁机器栩栩如生的表情，那么5年后的现在，《赛车总动员2》会在技术上呈现怎样的奇迹呢？剧组将关键词放在了“3D”上面，力图从这种表现形式给我们更加逼真的视觉效果。然而仅从数据上来看，《赛车总动员2》并没能从3D上捞得太多好处，在北美首周6800万的票房中，来自3D银幕的收入只占到了4成，或许人们已经厌倦这种换汤不换药的表现形式了？P



纯白交响曲
ましろ色シンフォニー

相信对于广大的男同胞们，从小学到毕业，“女校”一直都是神秘的代名词。如果给你一次去女校学习的机会，你会不会欣喜若狂呢？09年一款Galgame游戏《纯白交响曲》便讲述了这么一个故事，游戏画面及BGM不但很出色，而且当中的原画及人物设计更是十分出彩，是当年非常受瞩目的作品。两年之后的现在我们迎来了同名动画。

当然，明眼人已经可以看出，这必然是一部后宫向的动画，还有着俗套的学园舞台背景。只不过这次我们的男主角是个忠厚老实的好青年，若不是因为走了这个桃花运，估计要想找到女朋友都难。而且本来习惯了女校生活的MM们对男孩子有着天生的抗拒心理，随着男主角的到来，这种心理将会发生怎样的变化，这就得我们去动画里一探究竟了。P



憨豆特工2
Johnny English Reborn

本片距前一集已有8年时间，可谓是姗姗来迟。影片的风格和上一部一样，是一部喜剧间谍片。但过了这么多年，间谍片已经发生了翻天覆地的变化，所以本片加大了动作元素的比例。比如《谍影重重》和“007”系列里的经典元素，都会出现在本片中。当然，说到“憨豆”这个人物形象，不得不提他的扮演者罗温·艾金森。这位高学历的明星几乎是凭借着自己独特的表演开创出来了“憨豆”的银幕形象。这次为了顺利拍摄本片，他特意进行了武术训练，原本片中应该有更多打戏，可惜在一次拍摄中伤了脚，才不得不减少了动作戏。但面对于是否要将“憨豆”形象继续下去的提问，他却略显犹豫。因为“憨豆”这个角色是不应该变老的，岁月不饶人，年龄是很大的问题，再过8年，你还能接受老“憨豆”么？P



亚瑟·圣诞
Arthur Christmas

圣诞档一向少不了应时应景、嬉笑欢快的圣诞主题电影，不过但是近几年圣诞主题电影的票房并不理想，不知本片能否打破这个魔咒。不过起码从配音阵容上看，本片还是很有希望的——在热门剧集《豪斯医生》中饰演豪斯医生的休·劳瑞为本片献声。电影的核心仍然是一个充满各种经典圣诞元素的故事——一个内部协调出错的家庭、一个出人意料的英雄以及一项必须在圣诞夜结束前完成的紧急任务。阿德曼（Aardman）公司因粘土动画《超级无敌掌门狗》系列而名声大噪。而2006年与梦工厂合作的《鼠国流浪记》却并不成功，粘土式的造型与电脑动画光滑的质感结合起来非常古怪、廉价。时隔4年，他们也吸取了以往的经验，不仅使用了3D技术，还采用了CG技术，至于具体效果如何，就需要观众去验证了。P

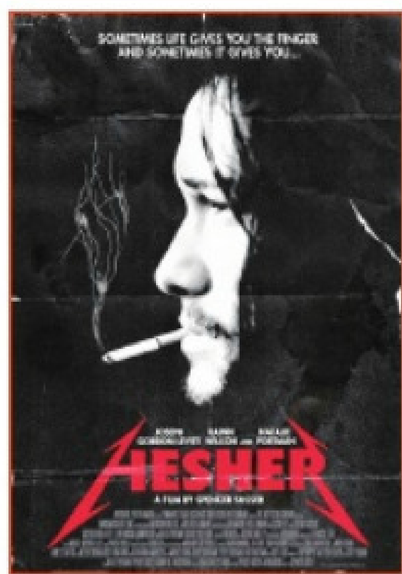
大象的眼泪
Water for Elephants

本片根据莎拉·古伦2006年出版的同名畅销小说改编而来，影片讲述了23岁的雅各遭遇了生活磨难——父母双亡，一贫如洗，被迫从兽医学校肄业。后来，他成了“班齐尼兄弟天下第一大马戏团”的兽医，开始了艰辛的巡回表演。在他颠沛流离的人生中，他亲历了美国经济大萧条时期的恐怖岁月，在马戏团内部，他也亲眼目睹了畸型人与小丑轮流献艺、以及舞台背面的喜怒哀乐。同名小说不仅登上了《纽约时报》的畅销书排行榜，而且还被翻译成了44种语言在全世界出版。作者莎拉·古伦曾深入一个马戏团，近距离地观察兽医、驯兽师、老板和动物，这给了他写这部小说的灵感。而正是因为有了这样的经历，使得还原小说的电影看起来充满了真实的气息。



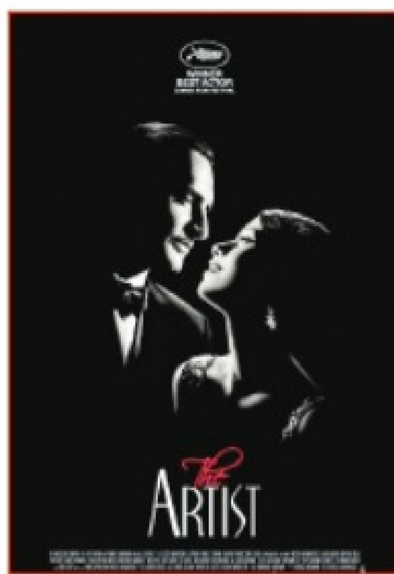
不过对广大女影迷来说，马戏团是否真实并不要紧，本片最吸引她们的莫过于随“暮光之城”系列走红的吸血鬼帅哥罗伯特·帕丁森（Robert Pattinson）。当然在另一部分影迷的眼里，这个既不帅也不酷，而且演技平平的男子实在就是一个混在演艺圈的“花瓶男”。罗伯特·帕丁森显然很明白这点，所以在“暮色”之外，他接拍的角色都是极富挑战性的角色——《记住我》中的发狂公子哥，莫泊桑小说《漂亮朋友》中的杜洛瓦，以及本片中的悲剧性人物雅各布。

谈及影片中的兽医雅各布，帕丁森说：“其实我个人还是偏爱文艺路线的影片和故事，因为这样的电影和小说总是会给我以很多启发和感悟。随着《暮色》系列的走向终结，我总是要走出吸血鬼的形象的，所以这段时间多尝试尝试别的角色，对我来说很有好处。”



海瑟
Hesher

2009年一部堪称“小清新”的独立小成本制作《和莎莫的500天》，让约瑟夫·高登·莱维特这位童星出身的帅气男星为人所熟知，经历了2010年诺兰大神的《盗梦空间》之后，莱维特俨然已经成为新生代男星里最受欢迎的一位。但出人意料的是，这次他带给我们的新作却又是一部充满了独立制作气息的小成本电影。影片讲述一个小男孩的孤单生活被一个疯疯癫癫的男人所改变的故事，而这个人就是海瑟。扮演海瑟的莱维特曾表示，之所以会接拍这部电影，主要是被这个角色所吸引。因为他在世俗的眼光里就是一个怪人，无拘无束的嬉笑怒骂，但很多生活的本质也就是在他这种看似疯癫的古怪行为里所体现出来，他试图借助海瑟之口来告诉观众他对生活的看法，让大家知道一个真正的莱维特。



艺术家
The Artist

《艺术家》完全采用了传统的好莱坞叙事手法，讲述了小人物在大历史背景中的命运。默片时期著名男演员乔治和当时尚为群众演员佩比在偶尔的机会一见钟情，在他的推荐提携下佩比慢慢成名。与此同时，他们并不知道好莱坞和整个电影世界的默片时代即将结束。当巨变来临之时，由于乔治拒绝接受有声电影即将取代无声片的事实，被电影公司解雇。他企图重新凭借一己之力，孤注一掷独自投资拍摄默片以求证明自己的艺术价值，结果不巧适逢经济大萧条时期，他的惨败让他一蹶不振，他的命运走向会如何？影片不会“告诉”你，因为这也是一部默片。这听起来十分微妙，用默片的形式讲述了发生在默片时代向有声电影时代转化过程的故事，而影片的素质更是完美地诠释了“此时无声胜有声”。



少年菀得
Punch

同样是一部改编自小说的电影，原著2008年面世，就卖出20万册的好成绩，迄今已经热卖70万册，这在人口有限的韩国可谓不小的奇迹。作者金励岭曾凭该书全票获得首届韩国青少年文学奖。之后改编电影的风声始一放出便招来书迷的热烈反响，童颜帅哥刘亚仁和金允石的加盟也为电影增色不少。影片讲述了发生在叛逆高中生与麻辣班主任之间的轻松爆笑又温情感人的故事。当然，反叛的高中生就要有反叛的样子，刘亚仁在谈到这次表演遇到的最大难度就是要习惯并且很纯熟地掌握各种脏话，因为“菀得”在片中几乎是连篇脏话。这一点着实让“阳光少年”刘亚仁好生苦恼。而在新片发布会上金允石特别向前来支持刘亚仁的粉丝团道歉，称由于剧情需要经常在片中“打”刘亚仁。让台下众人忍俊不禁。

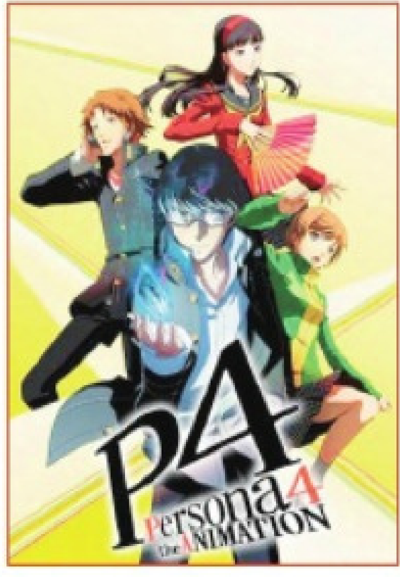
美国队长
Captain America: The First Avenge

美国队长是美国家喻户晓的漫画人物，相信国内玩家就算此前没听说过这个人物，也大都玩过一款叫做《上尉命令》的FC游戏——对，就是那个背负着星条旗，使用一面回旋镖一样的盾牌的家伙——反正我对于美国队长的印象就是从这里来的……



影片的故事情节很简单，充满了个人英雄主意：在二战时期，美国政府为了对付纳粹德国，特别研制出一种名为“超级士兵”的血清，能够提升士兵的体力、速度、耐力和意志。然而这项试验非常危险，导致无人愿意做小白鼠。与此同时，一位名叫斯蒂芬的青年有志报效祖国，却因为身体过于孱弱而被拒绝入伍。于是，我们的主角便“自然而然”地参加了“超级士兵”实验。在主角光环的笼罩下，实验效果非常理想，斯蒂芬由以为骨瘦如柴的年轻人变成了虎背熊腰的超级士兵。然而好景不长，突如其来的变故使得和试验相关的所有任务和资料都毁于一旦，后来美国政府便把斯蒂芬这位唯一的超级士兵命名为“美国队长”，带着坚不可摧的盾牌和睿智的头脑，斯蒂芬开始了惩恶扬善的征程。

这样一部主打大场面的超级英雄电影，自然少不了震撼人心的视觉特效。曾经在《勇敢者的游戏》《侏罗纪公园3》等同样主打视觉特效的电影里积累了不少经验的导演乔·庄斯顿，在谈论起本片在视觉元素上的运用时曾说道：“《美国队长》的整体风格在向40年代的老电影们致敬，质感和《天空上校与明日世界》有一点类似。”因此映入我们眼帘的是略带噪点的70年代美国风情，风格朴实自然，这无疑给人一种强烈的代入感。P



女神异闻录4
ペルソナ4

“女神异闻录”系列也算老牌日式RPG了，本世代是日式游戏最为艰难的几年，日厂几乎落后了一个时代，知名续作一直表现疲软，但好在我们还有动画。

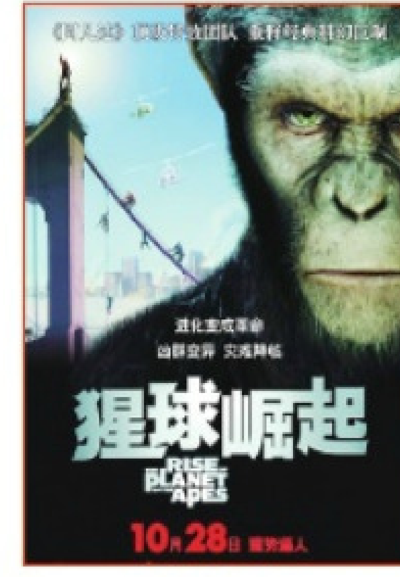
此前PS2游戏《女神异闻录3》发售的时候，就有人说这游戏适合做成一个校园恋爱+打怪兽动画，现在相关的动画已经出到第二部了。游戏原作系列的概念设计师金子一马担纲这部动画的设计工作，游戏的角色设计者副岛成记也以角色原案的身份参加了动画制作，动画在一些细节高度还原了游戏。但《女神异闻录4》其实并不适合动画化，流程太长，删节太多又不好，不删又会显得很流水账。游戏原作巨大的人物关系网与仲魔合体等设定也没能很好地体现在动画里。而且话又说回来，这轮主机都快淘汰了，该考虑做个高清的《女神异闻录5》之类的了吧。P



未来日记
未来日記

国中二年级学生天野雪辉习惯远离所有人，以一个旁观者的角度把亲眼所见的事记录在自己的手机中。一天，时空之神宙斯把未来日记植入他的手机中，这日记记录的是他未来90天发生的事，包括考试内容、遇到的危险等。但这个“日记”一旦被破坏，持有者的未来将会同时消失，也就是持有者亦会立刻消失。宙斯选定了12位未来日记的持有者、他们之间将会进行一场生死游戏，而最后生存的人将会成为宙斯的继承者，掌握支配时空的“神之座”。究竟12位日记持有者为何要参加这场冒险？为了成神？为了守护？还是为了……天野雪辉的下场又将会如何？

现在能用短短200多字讲清世界观与故事背景的动画已经不多了，本片算是一个，故事走向清晰而又不简单，推荐给所有喜欢精彩剧情的观众。P



猩球崛起
Rise of the Planet of the Apes

作为经典科幻电影《人猿星球》的前传，《猩球崛起》讲述了人类的自大导致了猿类智力的发展进而导致人类与猿类爆发战争的故事。虽然有着一层科幻电影的外壳，但电影里讲述的情感却十分朴素——人类应该平等的对待地球上的其他生物。当然，作为一部科幻电影，强大的技术也必不可少。本片的特效技术直接延伸自《阿凡达》，但这是动作捕捉技术首次在日光下进行。最让人印象深刻的莫过于上百个逼真而又形态各异的猩猩了。特效团队在这之前参阅了大量自然野生的录像，探索频道几乎成为了他们的合作伙伴。对真实的追求使得本片看上去或许并没有《阿凡达》那样惊艳，但整部影片中既包含了对人类的隐喻，又有对科技的质疑，既有出色的CG效果，又能发人深思，是近期不可多得的佳作。P

■写在前面

本期的专题企划栏目中，将刊登2011年Essen桌游展会的全面报道，这里打个广告，大家可以去关注一下。本次对于该展会的报道，将采用以游戏为主的方式。当然，也正是因为这个原因，本期桌游这个小版块的页码从8页调整为6页。

说到桌游展会，这里也说些题外话。今年的Essen展会，参展的国内厂商较上年为少，在小编看来，这不是一件坏事，至少说明现在的国内桌游厂商已进入“理智消费”阶段，去Essen是去宣传和取经的，如果只是去看热闹那未免成本有些高。

今年以来国内的IT相关展会，比如ChinaJoy和网博会等等，都有相当的桌游厂商参展，也引起了玩家比较广泛的关注。专门的桌游展会——第一届中国桌游博览会于10月23日在北京大学的百年讲堂举行，开展当日早晨北京下雨气温骤降，但前往参观的玩家却并不少。虽然只要20家左右的厂商参展，而且相关的展会组织工作等还不完善，但这毕竟是个不错的开始，相信这个展会会有比较令人期待的未来。

桌游机制纵横谈本期讲的是第二个机制——可变的玩家能力（Variable Player Powers），听起来有些拗口，但大家只要看看文章就会明白。玩家在游戏开始时或游戏中，会拥有自己的特色与不同的能力，从而导致玩家间的差异化，并最终影响玩家进行游戏的策略，甚至追求不同的胜利条件。简单来说，这种机制为玩家们创造了不同的能力和不同的获胜之路。

国产桌游中，差不多半数以上采用到“可变的玩家能力”这种机制，这当然不算坏事，这个机制，在运用上确实也相对简单，但如果没有创新而只是简单的套用，是不会有发展前途的。

本期的另一篇重头文章是——N巧板、乌邦果、俄罗斯方块，这是一篇桌游玩家的随想，但仔细读的话确可悟出些有趣的东西。至少在小编看来，国内的桌游玩家在大量接受来自国外的精品游戏的同时，似乎也应该加大力度去挖掘老祖宗留给我们的丰厚遗产。

本期的“魔兽卡牌”相关内容，是翻译整理自老外们的评论，主要讲的是“魔兽卡牌”近期在组牌构思上的若干改变。其中最有趣的内容是孔老夫子的三段话，把《论语》翻译成英文然后再翻译回中文……翻译整理该文的作者自言经过仔细的核实，小编我在看这篇文章时，也找来一部《论语》放在手边翻阅查对，应该不会有什么错误吧。至于放在这篇文章中是否贴切，等大家看了文章再评论吧。P

N巧板、乌邦果、俄罗斯方块

■北京 摩卡

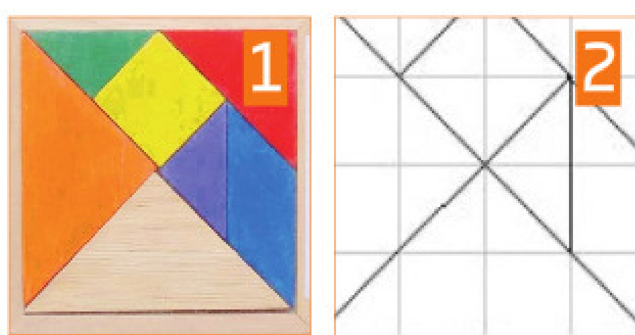
看了这个题目，大家估计会一头雾水，不明白笔者想说些什么，不过不急，这虽然是笔者的无责任联想，但我会一一解释的。

前一段关心Essen桌游展会的消息，看到它的宣传海报，海报上的图形还真是眼熟呀，这个不就是七巧板吗？找来七巧板的图一对比，还真就是这么回事。想起之前在朋友桌游吧里玩的叫四巧板的游戏，突发奇想，有四巧板有七巧板，那么五巧、六巧、十八巧之类的是不是也有呢？于是上网去搜，还真是都有！下面给大家说一下。

七巧板这个估计是知名度最高的，百度百科上讲——“七巧板”是我国古代劳动人民的发明，其历史至少可以追溯到公元前一世纪，到了明代基本定型。明、清两代在民间广泛流传，清陆以湉《冷庐杂识》卷一中写道“近又有七巧图，其式五，其数七，其变化之式多至千余。体物肖形，随手变幻，盖游戏之具，足以排闷破寂，故世俗皆喜为之。”现在我们一般玩的，就是如右图1构造的，也就是Essen海报上的那种，能见到的还有不少种，仔细看一下就会知道它们并不完全一样，不过玩法上没有什么区别。我个人以为七巧板的最大特点就是对想象力的充分发挥，想拼什么样的图案都可以去尝试。

接着说一下我玩过的四巧板，说实话，拿到这款游戏之初，我很轻视它，一共就四个片，能拼出多少图案，又能有多大的难度。真玩起来，才知道自己大错特错了。这个游戏有相当的难度，至少上手很难，它的四片里有一片是不规则形状的，而这个游戏难就难在你要改变自己惯常的思维方式。关于这个游戏，还有个水平测试表，写着多少多少分钟之内，能拼出什么样的图案，算是什么水平，大家去看图，我不多评论。这个游戏还有个别名叫“T字之迷”，当时我选的就是所谓“20分钟拼出博士在望”的T字，我大概花了半个小时拼出，拼完以后看着，觉得不算难呀怎么花了这么多时间？其实主要的难点就在于那块不规则片你怎么摆放，摆对了基本就是瞬间完成。四巧板自己制作起来比七巧板难一些，大家参考图纸试试吧。个人觉得，相对于七巧板的发挥想象力，四巧板的精髓在于改变思维方式。

五巧板看着图和四巧板路数上差不多，不规则形状又多一块。没有具体玩过不好多加评论，不过感觉难度上应该高过四巧板。六巧板、八巧板、九巧板（九巧板外形有蛋



1.这是七巧板的标准造型
2.这是七巧板的标准造型用这个画方格格的方法，很容易就可以自制七巧板

形、长方形、心形和圆形多种，其中最常见的是心型九巧板和蛋形九巧板），这些我就不一个一个的说了，随便拿出哪个来都够咱琢磨一阵子的。还有这个十八巧板，光看着就已经晕菜了。

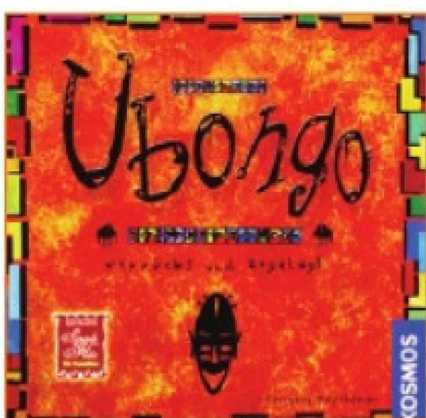
不能再多说下去了，因为用穷举法一一罗列没有意义，所以文章题目用了N巧板的提法。借我哥们的一句话就是——人类的智慧是无穷的，人类发明的用以折磨同类的智力玩具也是无穷的，其言是也。

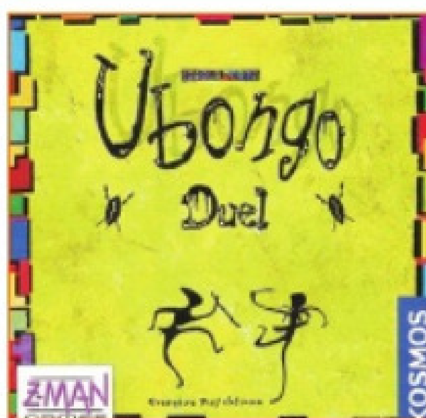
由这些板片拼接，我就又联想到自己喜欢的另一个桌游系列——乌邦果，也是弄出个形状，然后让你拿碎片片去拼，不过觉得难度上可能比上面提到的N巧板差一点儿（这个系列有数款产品）。因为这些片片的基础形状是正方形（或正方体）和六边形，完全没有三角形、梯形或是菱形这样的稍微特殊的形状。不过我也承认，这个以六边形为基础形状的Ubongo extreme很爆脑，我直到现在也是能拼上的少拼不上的多。其实我很期待乌邦果能中外结合一下，搞出个奇形怪状版本……

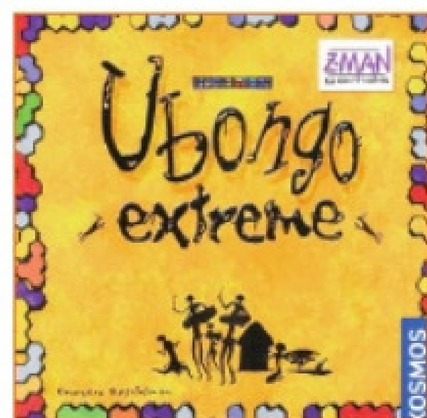
记得第一次玩《乌邦果》的时候，一位旁观者说——看起来像俄罗斯方块，确实，差不多所有人的第一感，都会联想起俄罗斯方块。俄罗斯方块（Tetris）由俄罗斯人阿列克谢·帕基特诺夫发明，基本规则是移动、旋转和摆放游戏自动输出的各种方块，使之排列成完整的一行或多行并且消除得分。上手简单、老少皆宜，说它是世界最知名游戏也不为过。

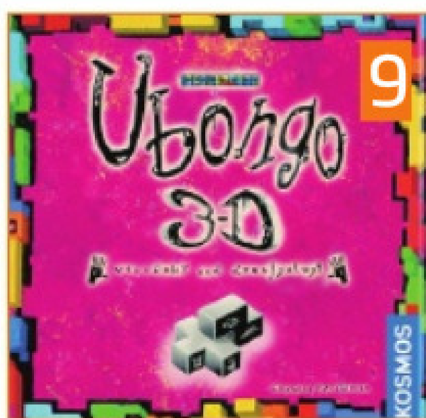
实际上，两者只是看起来有些像而已，玩法和内涵相距甚大。在桌游里，还有两款游戏更加像俄罗斯方块，它们是FITS和BITS，我实在是没法把名字翻译成中文，我也不想在这里详细描述它们的规则，大家还是看图吧。这两款游戏分别推出于2011年和2009年，很多桌游吧都有，想玩的话可以试试，当然，它们并不是实体版的俄罗斯方块，只是看着像而已，都有各自不同的游戏机制和玩法，而且确实都是很好玩的游戏。

文章开头已经说了，这是无责任联想，但能从一个游戏联想到另一个游戏或者另一批游戏，说明它们本身即有相似或者相通的东西。又或者，游戏的本质便是如此，不必强调这个或那个，你玩着好就一切OK了。









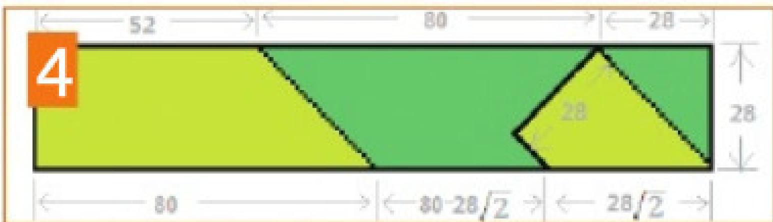




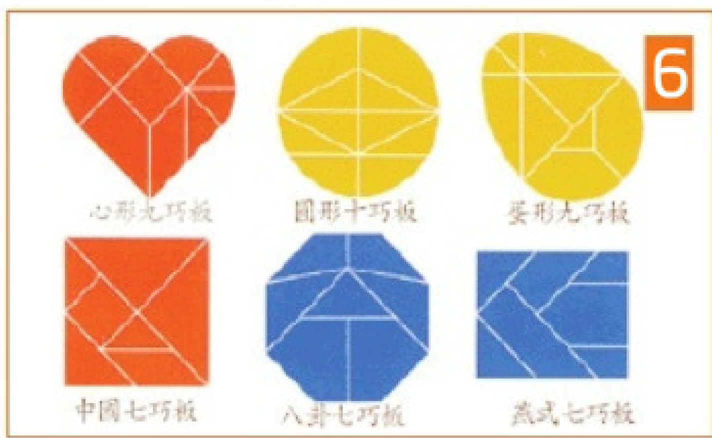


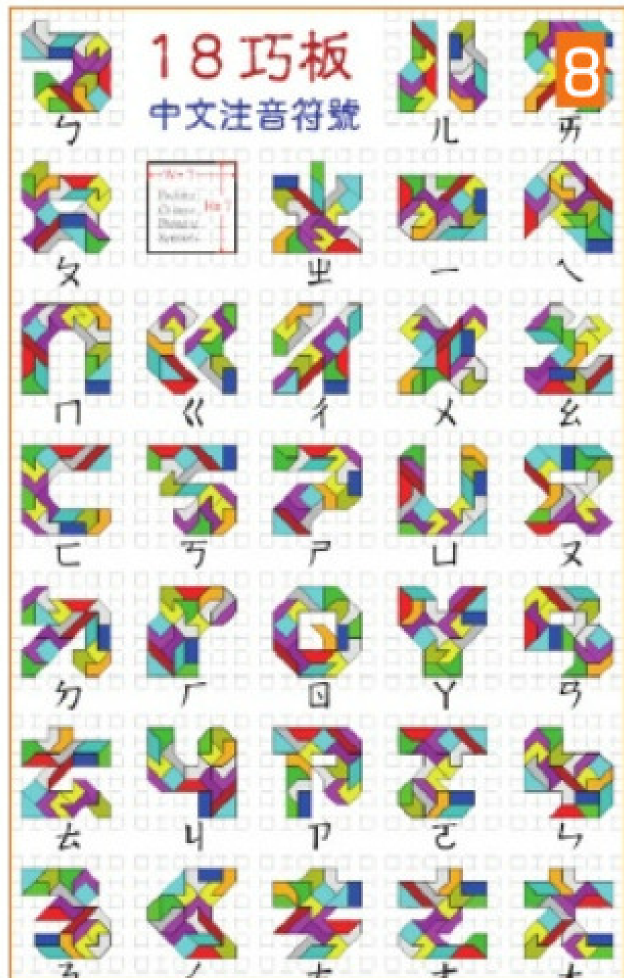
9.这是“乌邦果”系列的几款主要产品
10.本图的上半部分是《乌邦果》中的拼片，下半部分是某款俄罗斯方块游戏的画面，看起来相像度和高吧吧?
11.乌邦果3D的效果图
12. Ubongo extreme以六边形为基础单位的拼片



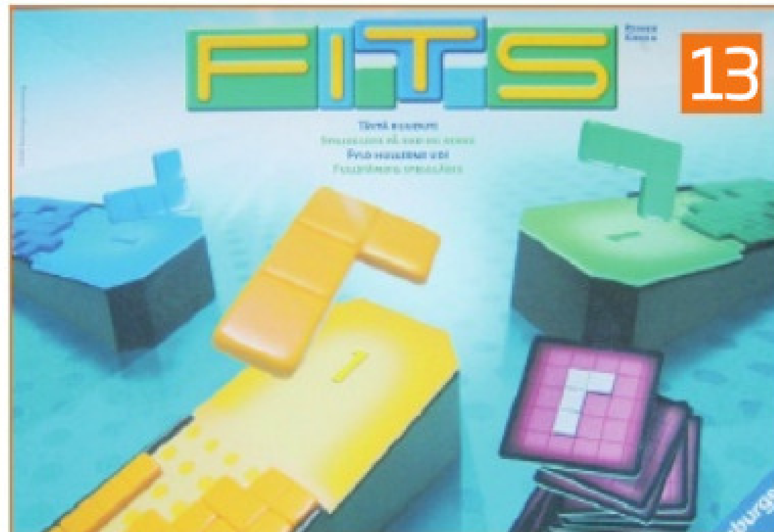






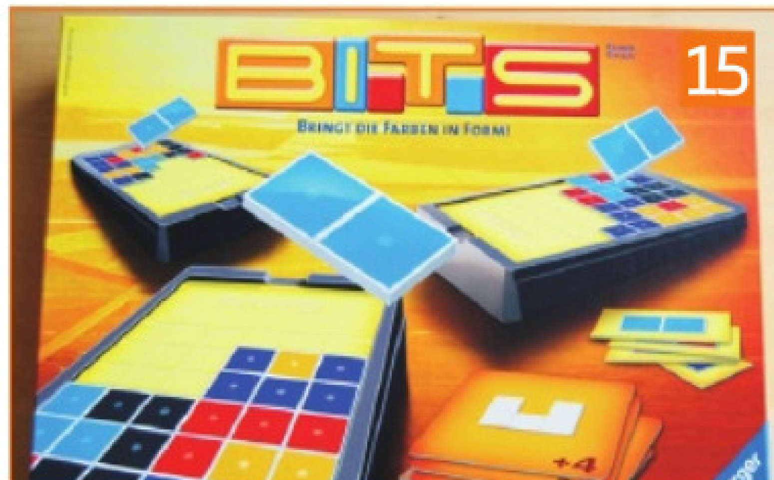


3.这就是四巧板的那四块板儿
4.这是四巧板的制作图纸，看起来很专业吧
5.五巧板，比四巧板多出一个异形块
6.这是几种九巧板的示意图
7.这是四巧板的评价表，大家看看有木有小学不及格?
8.夸张的十八巧板，很夸张吧?



13.FITS的封面
14.FITS的游戏板，看起来和俄罗斯方块游戏的屏幕显示有些像吧?
15.BITS的封面





桌游机制纵横谈/2

■北京 君子不器

机制二、可变的玩家能力（Variable Player Powers）

可变的玩家能力，大致可以如下理解：玩家在游戏开始时或游戏中，会拥有自己的特色与不同的能力，从而导致玩家间的差异化，并最终影响玩家进行游戏的策略，甚至追求不同的胜利条件。简单来说，这种机制为玩家们创造了不同的能力和不同的获胜之路。

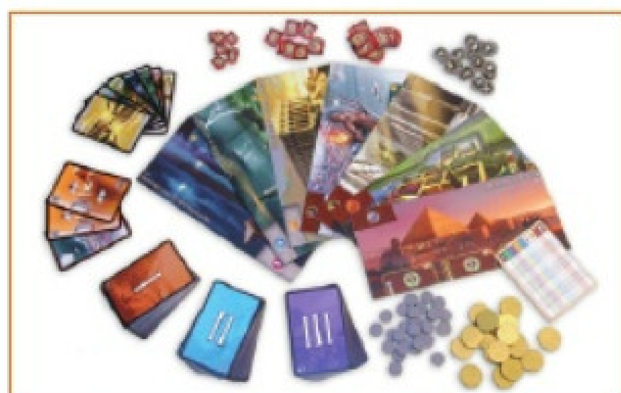
在桌游中，这种机制更多的是用于美式游戏，或者说是包含扮演要素的游戏，还包括一些高级策略游戏，而较少的用于德式家庭游戏和聚会游戏，这是因为玩家间的差异化会导致游戏上手变得复杂，而且会在游戏一开始确定玩家间的冲突和影响，使博弈的基础相对薄弱，但这种机制也有明显的优势，比如比较耐玩、有更强代入感、可以表现自我等等。

可变的玩家能力的各种表现方式

当玩家在游戏中扮演一个人物、一个种族或一个国家、一个文明时，一般都会用到这种机制，而对于不同的游戏，又有不同的方式，比如不同的能力，同样的目标；可变的能力，同样的目标；不同的能力，不同的目标等等。

不同能力，同样目标：每位玩家在游戏开始时都随机获得一个独特的能力，但最终获胜的目标是一样的，比如获得多少分，或者多少钱，或者消灭其他玩家等等。

不同能力，不同目标：每位玩家在游戏开始时都随机获得一个独特的能力，有时可能附带一个身份或阵营归属，而且根据身份或阵营的不同，玩家的最终目标也都各不相同。











左上图：《7大奇迹》中，各种文明的图版，各种配件和文明牌，图版左上角为不同的起始资源，下面为不同的奇迹

左中图：《富饶之城》中的各种人物，正确的时机选择正确的人物，才能获得胜利

左下图：Bang!的各种人物（左1为使用任意数量的角色）

右中图：扮演二战一个参战国的大型战略游戏Axis&Alies，超大的版图，各种模型，完美的战争体验

右下图：各种职业、人物、怪物、物品、技能、天赋、任务、等级，应有尽有，山口山桌面版

不固定能力，同样目标：游戏中玩家每轮或一定时间，可以选择去获得不同的能力（或者多个能力，可以自由组合），有时表现为升级或成长，从而为了同一个目标去努力，这种方式一般都出现在以这个机制为主要机制的游戏中。

可变的玩家能力机制的应用

可变玩家能力这个机制是一个较为宽泛的机制类型，宽泛并不是指方式，而是指应用，因为无论是玩家在游戏中扮演一个人物，还是发展自己的文明，或者控制自己的部队、自己的种族等等，都会有不同的能力或特点。所以会有很多模拟现实情况的桌游用到这个机制。

决定玩家整局游戏的独特能力

在很多带有扮演成份的游戏中，玩家在游戏开始时就要确定自己的角色，有时是随机抽取，有时是自选，玩家选定了什么样的角色，就要利用这个角色的独特能力去获得胜利。角色的特殊能力往往是在游戏中的一个方面有着超出一般规则的能力，从而让玩家获得游戏中的某种“特权”，并在“特权”的帮助下，找出获胜的捷径。这种应用一般会有以下几种——

1.一个角色

在一个特定背景下，玩家扮演不同的角色参与游戏，可能会互相冲突，也可能会互相合作。最经典的莫过于“龙与地下城”（俗称：跑团），虽然“龙与地下城”可能有点超出一般意义上的桌游范围，但不同的角色，非常差异化的能力，各种自定义的属性，都是这种机制的最好体现。在经典的西部游戏《Bang！》中，玩家在游戏开始时也会获得一个人物，每个人物都有不同的能力，而能力也是超出规则的，比如“Willy the kid”，他的能力是可以使用任意数量的Bang牌，而一般规则是每人每回合只能使用一张Bang牌。在其他游戏中，比如《瘟疫危机》《卡拉狄加》《魔镇惊魂》《卡美洛暗影》《鬼故事》《狼人》等等，都有一样的应用。

2.一个文明（国家）

在文明类桌游中，玩家控制一个文明或国家，而不同文明的发展，也有着不同的起始特点，从而也决定了这个文明的发展方向，在《Sid Meier's Civilization》（中文译名：西德梅尔的文明）这款桌游中（根据PC上的《文明》设计的），有6个不同的文明，每个文明都有自己的起始科技和特殊能力，比如中国的起始科技是“书写”，特殊能力有首都带城墙；每次征服一个村落可以得到3个文化点（用来购买文明牌）；每次战斗可以复活一个死亡的部队等等。

另一款文明桌游《7 Wonders》（中文译名：七大奇迹）虽然用比较抽象的方式变现了文明的发展（通过购买各种文明牌），但是游戏开始时依然是选择不同的文明，从而拥有不同的起始资源和不同的奇迹，让玩家在玩不同文明



左上图：跑团用的玩家手册，和人物卡表，可自定义的项目非常多，可以充分发挥玩家的想象力
右上图：《山屋惊魂》中的角色能力卡，4个属性，深色数值为起始数值，游戏中可能会增减。

时，有不同的体验。

3.一个种族

在另一些带有奇幻色彩的桌游中，你可能要带领一个种族去完成你的使命，比如消灭其他种族，占领足够多的地盘等等。在著名游戏《Neuroshima Hex!》（中文译名：浩劫余生）中，玩家分别使用一个种族，有机械族、变异人、地球人等等，其目的就是消灭他族的首都，而不同种族的部队有着不同的特点，比如地球人机动力高，可打游击战，机械族攻击力和防御都强等等，玩不同的种族就要有不同的策略。像《StarCraft: The Board Game》（“星际争霸”题材的桌游）、《Rune War》（符文战争），都是控制一个种族。

决定玩家当回合的独特能力

在另一些游戏中，玩家的独特能力可能会出现变化，比如每回合选一次，或者自愿选择更换。这类桌游往往主要是考验玩家选择各种独特能力的水平。在不同时间，不同情况时，如何做出最正确的选择，成为游戏获胜的关键因素之一。著名的卡牌游戏《Citadels》（中文译名：富饶之城），就是以不断选择不同的角色为主要机制，游戏中，玩家要在自己的城市建造各种地区，每个地区都需要金币来建造，玩家首先要轮流选择一个人物，然后按照人物编号依次自己的回合，在选择人物时，有些人物会让自己获得更多的钱（6号商人，多拿一个金币），有些人物可以让别的玩家停一个回合（1号刺客），有些玩家可以偷别人的金币（2号小偷）等等，每回合结束后，玩家要退回人物，按照新的顺序重新选择新的人物。因此，根据自己的当前的需要，选择适当的角色来让自己修建的更快、更好，才能最终获得胜利。

在另一款游戏《Small World》（中文译名：小小世界）中，玩家要选择各种种族在一片大陆上争战，每回合占了多少个区域就可以拿多少钱，而种族中有各种奇幻题材的内容，比如吸血鬼、矮人、兽人、鱼人、亚马逊战士、鼠人等等。玩家在选择一个种族后，并不是一直用下去，只要玩家愿意，他可以让当前种族衰退，并在下一回合选择一个新的种族征战。这些种族都有不同的特殊能力，比如兽人嗜血，每杀一个部队就拿一块钱；鼠人的部队数量是最多的，但没有特殊能力；矮人在占据有金矿的区域时会额外获得金币；亚马逊在战斗时获得4个额外的部队等等。

不断更新的独特能力

有些扮演类游戏的玩家能力，会随着游戏的发展有所变化，这时就要使用这种机制来去模拟现实，就好像电脑中RPG类游戏的升级一样，玩家会提高自己的属性值，或者学到更多的能力。在老牌扮演类游戏《Betrayal at House on the Hill》（中文译名：山中小屋的背叛或山屋惊魂）中，每个人物有四个属性：力量、速度、神智、知识。玩家通过在屋子中探索，会触发事件，得到物品，从而提升或减低各项属性。这些属性值关系到玩家进行各种检测的结果，也会影响玩家是否成为叛徒，让游戏进入剧本阶段。另一款模拟魔兽世界的游戏《World of Warcraft: The Boardgame》也是如此，玩家在游戏开始选择一个人物，随着不断杀怪升级，玩家可以学习新的技能，使用新的天赋，从而让人物成长，最终打败大Boss。

一些有趣的可变能力游戏

在1997年出版了一款名为《Primordial Soup》（中文译名：原生汤）的有趣游戏，在这款游戏中，玩家要带领自己的变形虫（也称阿米巴，是一种原生动物）部落，在一个特定海域中生存下去，玩家要不断的进化和繁衍自己的变形虫，让变形虫学习新的基因，从而提高生存能力，游戏中提供了超过20种不同的基因供玩家学习，其中主要是让玩家更容易获得食物的基因，但也有一些影像其他玩家的基因，比如攻击其他变形虫、吃掉他们等等，这个游戏从游戏题材到游戏体验，都充满了欢乐。

结语

可变玩家能力这个机制源于现实，是让游戏更加真实化的产物，它不像一些机制那样具有逻辑性，也没有那么严谨的定义和适用范围，只要真实情况需要这样去体现，它就会出现，并很自然的存在于游戏中。所以一般来讲，这个机制比较容易被使用，而且用起来也相对简单，目前国产桌游中，有相当多的作品以此机制为主要机制或者是至少在某方面用到它。但有一点特别需要注意的，就是不同玩家能力之间的平衡问题，不能让有些能力成为万能的或突出的强大，此类游戏失去了平衡性基本上也就失去了可玩性，这将直接导致游戏失去意义。也许上帝真的存在，但请不要让上帝出现在游戏中。P







左上图：《原生汤》中的基因和代表变形虫的棋子，右边的基因是攻击，可以吃掉对手的变形虫，左边的逃脱，可以躲避攻击
左下图：《小小世界》的美丽图板等待着你去征服，众多可供选择的种族等待着你的征召
右上图：这是《山屋惊魂》的广告海报，构图简单，游戏已经成为最经典的RPG类型游戏

核心3.0持续技能当道

由于种种意料之内的意外，魔兽卡牌中文16版《海潮王座》不负众望地跳票了。在上一期中，我们详细谈过CZE大刀阔斧地推行核心3.0赛制一事，眼下新赛制何时能够降临中国，我们不得而知。总而言之，甭管中文版何时发售，总归是要发售的，所以，我们就提前对新赛制做一些深入的了解和剖析吧。



暮光堡垒



蚀刻龙骨束带

自从不久前的暗月马戏团费城站结束以来，大家关心和谈论的焦点纷纷转向了“暮光堡垒”和“蚀刻龙骨束带”这对强力的抓牌组合。在我看来，抓牌固然很关键，但仅凭抓牌是难以把对手抓死的。经过对八强牌表的反复研究，我们其实不难发现它们本质的制胜手段——也就是我们本期将要谈论的主题——持续技能。

“Ability will never catch up with the demand for it.”（学如不及，犹恐失之。）

——Confucius（孔子）

（译者注：原作者在本期专栏中引用了孔老夫子的三句箴言。不过由于《论语》英译本版本众多，因而纰漏也颇多，夫子的言论译为英文再译回来已然难以辨识了，笔者只能妄自揣测一下译文。）

仅仅是一次DMF赛的八强套牌，就出现了海量的持续技能，我大致整理了一下，有“狂怒回复”“混乱撞击”“姿态掌握”“静止”“信仰祝福”“野性守护”“狙击高手”“大地母亲的恩赐”（译者注：2011新手包复刻此牌，中文暂无）甚至“不羁印记”。并且，暗月马戏团·费城站时16版还尚未发售，如今《海潮王座》已经到来，牌池中加入了大量令人眼花缭乱的持续技能。这些技能与抓牌机器“刻蚀龙骨束带”不同，不是用以辅助的防具或武器，而是可以作为一套牌的中流砥柱——也就是我们常说的“关键张”。当它们出场时，整套牌的战斗力会提高到一个截然不同的水平，套牌之所以有“套路”，正是因为这些关键张的存在。伴随着如此之高的重要性，问题也接踵而至了：倘若你没有抓到关键张，或者它们出场后被对手消灭了，该如何是好？

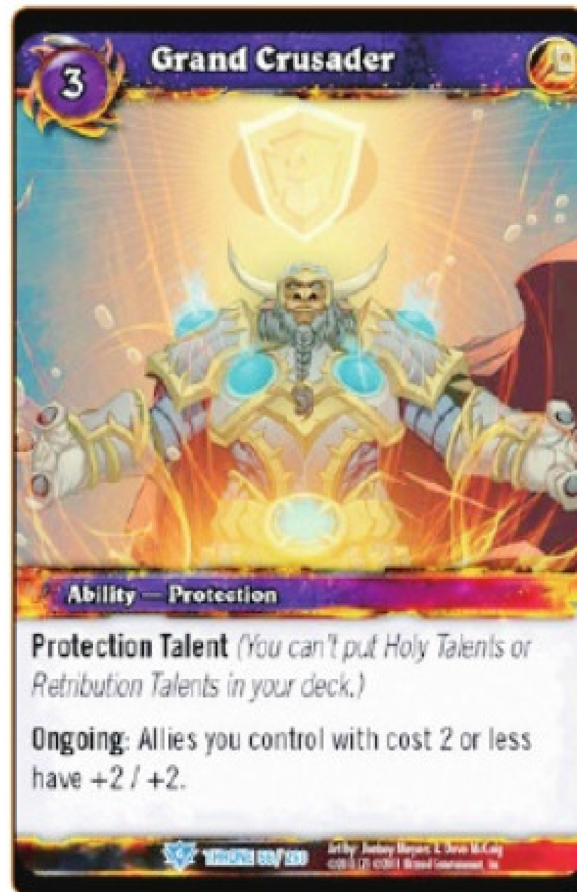
“I will not be concerned at other men's not knowing me; I will be concerned at my own want of ability.”（不患人之不己知，患其不能也。）

——Confucius（孔子）

无论你是正在考虑如何为核心3.0组牌，亦或是准备调整你的旧套牌，你都需要判断出某些持续技能对于一套牌到底有多大的战略意义。不仅仅是组牌，包括在正式比赛的对局早期，这种判断力也尤为重要——到底它们是锦上添花，还是一锤定音？放眼望去，众人都在测试快攻套牌，最流行的莫过于“大十字军”圣骑士和“野性守护”猎人。尽管同样是3费+2/+2，实际应用上却大相径庭。

自打几个月前16版预览开始，“大十字军”就已声名狼藉了。经过随后的一系列测试，我现在可以毫不犹豫的说，它是目前这环境中最强力的牌，没有之一。“大十字军”无论是配合现在随手可得的TOKEN盟军（比如“暮光堡垒”的暮光龙、“凯恩”或者“铜须”的TOKEN），还是配合各种优质的低费盟军，效果都相当显著，尤其是三回合出场，威胁极大。与仅仅加强自然伤害盟军的“野性守护”相比，“大十字军”的影响范围甚广，并且，它没有“守护（1）”这样的限制。若你有两张“大十字军”在场，你的对手就会知道什么叫蛋疼了。想象一下吧，任何一个2费盟军都可以轻松压制一般的6费盟军，这是何等逆天的事情！

相比“大十字军”，“野性守护”的泛用性差一些，但它的特点是，假如你没有抓到这个关键张，也不至于一败涂地，只是加大了你获胜的难度而已。以核心2.0的实战状况来看，纯自然套牌还是比较容易从抓不到或是“野性守护”被消



大十字军



野性守护

灭的创伤中恢复元气的。一是因为猎人有“爆爆”和“特斯拉”这些天生丽质的宠物，给它们+2/+2无非是锦上添花。二是许多自然盟军本身就质优价廉，有狂暴，还有难以对付的畸变，更甚者还会重生（凤凰狼“罗兰·菲尼克斯”）。所以，“野性守护”猎人即便没有它在场也不会太过寒碜。而以“大十字军”为核心的快攻圣骑，盟军的费用基本没有曲线，大都持平在2费这个极低的水平上。这就意味着，一旦破解了它的核心技能“大十字军”，就可以肆无忌惮的蹂躏这群乌合之众了。

再说说其它的持续技能：“大地母亲的恩赐”是个随时都能够让Game Over的大炸弹，随抓随用，常见搭配“杰若德·格雷彭”；“狙击高手”的配合则要求复杂一些，但是目前看来，远程武器杀伤力巨大且被针对的可能性极小。战士的持续技能多种多样，尽管无法配合快攻，甚至对自身也有一定损伤，但它们的反快攻或回血能力都甚为犀利。

“The superior man is distressed by the limitations of his ability; he is not distressed by the fact that men do not recognize the ability that he has.”(君子病无能焉，不病人之不己知也。)

——Confucius（孔子）

接下来，我们就要做一些反向思考了：到底该如何应对这些持续技能呢？大抵有三条路可选：直接消灭技能；变相解决技能的效果；再就是选择直接忽略。消技能无疑是最简单明瞭的途径，但并不是每个职业都能直接做到。目前应用较广的办法是依靠“黑曜石龙兽”(与神器“刻蚀龙骨束带”结合效果显著)、“‘蘑菇脸’麦克吉莉蔻缇”（译者注：又是新手包复刻，中文暂无）、“科乌斯”等等，可谓“曲线救国”。根据大多数套牌的现状来看，“科乌斯”是个不错的选择，双方都以持续技能为核心时则效果尤为出众。根据各个职业的现状来看，治疗职业的选择相对多，并且这些技能还附带某些效果，比如萨满有“先祖净化”，牧师有“逼迫”，圣骑有“信仰祝福”。

这些强力的持续技能往往都用于增强一些在核心3.0里本就很强力的牌，基本就只有盟军和武器两类。因此，将持续技能威胁降到最小的办法就是在它们出场前解决掉对手的盟军或武器。当然，对方的盟军即便被增强了也不是完全没法应对，无非就是要杀敌一千自损八百了，倘若是碰到“大地母亲的恩赐”这种，对手还能赚两张手牌。控制型的术士和圣骑士套牌在解盟军方面办法最多，且基本无视血量和费用。当然，更直接的办法还是趁持续技能未上场时用你自己的盟军去清场，持续技能一旦登场，想一命抵一命可就难于上青天了。简而言之，无论杀敌多少自损多少，都比让人干翻要好得多。



爆爆

最后一种方案就是忽略持续技能的存在。当然，当前的环境中还是有很多COMBO可以抵御快攻的，诸如横置、不能攻击之类效果，让你得以忽略持续技能的加成，躲过一劫——但这终归只是缓兵之计。在持续技能套牌的镜像对战中，牌手最容易选择忽略，其实就是拼手拼命不拼爹了，谁能够更早地抓到并使用技能，或者能够更长时间地保住技能，便能获胜。



黑曜石龙兽

靠持续技能吃饭的套牌在核心3.0赛制中已然成为主流，对于目前正在测试新套牌的朋友们，我的忠告就是：无论你是否选择使用这些持续技能，你都要做好面对它们的准备，一定要确保自己的套牌可以对付这些棘手的技能。我今天提到的这些方法只是九牛一毛，最适合自己的方案还是要自己去开发，持续技能能否独霸天下，世界冠军赛上会见分晓！



先祖净化



大地母亲的恩赐



杰若德·格雷彭



科乌斯



“蘑菇脸”麦克吉莉蔻缇

十大“一夜回到解放前”

那些有着“一夜回到解放前”的惨痛经历的玩家会告诉你，玩家就像被暴风摆布的沙尘，你永远不知道会因为以下哪种状况，被甩回到身无长物的开局阶段。问题是，这种时光倒流往往并非如你所愿。



“忍龙2Σ”的高难度不会让你一夜回到解放前，而是总会让你一直停留在解放前

■湖南 Dawn

No.10 因为情节安排

据说日本因为灾难频发，于是崇尚那些转瞬即逝的美好，如樱花烟火，内含着一种存在于当下的美感。同样，在剧情驱动的游戏中，急转而下、绝地逢生的转折事件也是必不可少的，例如重伤昏厥、交通事故、被俘收监等等，在“合金装备”系列中，被俘事件就是从不缺席的。缴枪捆绑扒衣服，是处置俘虏的基本流程，道具栏清空，不带一点马虎。精明的玩家被唬了几次后也明白了，这种道具繁多的游戏尤其是RPG，厂商是断不敢惹众怒的，一般是脱狱出门右转10米，就有敌军精心打包好的收缴装备，一个都没少，贴心程度堪比《勇闯夺命岛》的那种体验式旅游。

Rockstar也曾在《横行霸道——圣安德列斯》里告诫玩家，混街头，“神马都是浮云”。CJ在Grove Street呼风唤雨，好不得意，哪知被Smoke背叛和坏警察Tenpenny陷害，被丢到边境小镇，没收全部物资，绝不奉还。这可不像《孤岛惊魂2》里的被炸晕拖走的主角，全部家当不过两把破枪，还经常卡壳，旧的不去，新的不来。

No.9 因为推出续作

截至今年底，我们将看到创纪录的27部好莱坞电影续集，其实在游戏业界，这种创意枯竭的颓势早已呈现，只是这类标题数字+1的作品大多能续人气接地气。同一个引擎、同一个世界、甚至同一个人物，有时这就好比化整为零地将故事分段单卖，每次书接上回，而主角又得白手起家。比如“银河战士”系列的萨姐就记性不好，每次在上作结尾时都无可匹敌了，而一出新作，她又退回到战斗力为1的无知无力状态，真是今日种种，似水无痕。

好在越来越多的游戏开始加入继承存档的功能，例如CyberConnect2的“火影忍者”系列，继承存档能让鸣人初始时的手头非常宽裕，《质量效应2》还能让Lazarus 计划重塑上一代指挥官的尊容，《最终幻想——纷争2》能省去十数个小时的游戏时间，《碧之轨迹》会延续《零之轨迹》的剧情分支，至于《怪物猎人3》和《怪物猎人P3》……大侠还请从头来过。

No.8 因为固件升级

据IHS iSuppli公司的消费平台专题报告，出货量大、机型更多的手机未来将取代掌机，成为主要的游戏平台，估计分析师Pamela Tufegdzic是基于现象级的《愤怒的小鸟》而得出此番结论，这只魔力鸟拯救了濒临破产的Rovio公司，继而在Android系统、PSN、PC平台上全面开花，也将智能触屏手机带入微体验、微操作、微收入、微社交的手机游戏

"微时代"。悲剧的是，大多数玩家是在App免费的Android系统玩小鸟，而其中的大多数卓友是无法抑制住刷Rom的天然冲动的，这其中的大多数又是忘记备份存档的，于是存档一清空，又得从头来。另外一种情形就是PSP自制系统固件升级而导致存档损坏。掌机可不是微游戏，哪位玩家没在一个游戏中倾注20小时以上呢。

No.7 因为玩到没电

上帝说，要有光，我们说，要有电。对阿宅们而言，没有电，哪有网？10年前，我们还无法依赖网络生存（还记得么，《大众软件》在2000年联合湖南经视台举办过湖南省首届72小时网络生存测试大赛），10年后，他们脱离网络几乎无法生存。对玩家们来说，没有电池，就没得玩。不过，人世间最大的痛苦莫过于正玩着电没了，打了5个小时Boss只差最后一击的《妖精战士》玩家、有着大半个月的战斗记录的《大战略》玩家、好不容易捕获稀有古拉顿的《口袋怪兽》玩家、南征北伐终于进军汉中的《三国志Ⅱ——霸王的大陆》玩家、总算找到魔王岩迷宫出口的《轩辕剑贰》玩家，这时如果没电，岂不是要误卿卿性命？相较之下，如今能随时存档、七八个小时就能完成一周目，还有无数Checkpoint的的游戏真是弱爆了。

因为受制于材料，电池技术在近20年内仍难突破瓶颈，锂电池和超级电容技术各有缺陷，热炒的石墨烯还有待考量，这电就好比天上的流星，唰，说没就没。所以玩家仍需步步惊心，时时存档，为了你存档的安全。

No.6 因为角色回档

既然存档问题的肇始渊源都指向本地主机，那么角色信息寄存在服务器端的网游似乎可以免去忧虑。其实风险从未改变，服务器依然会宕机。就像搭乘公交地铁动车一样，我们通过买票或买点卡这种契约形式，将自己托付给客运公司或网游公司，区别在于玩家对运营公司没有选择的自由，在国内《魔兽世界》的东家是九城还是网易，玩家都只能以玩或不玩来用脚投票，而不能南航不行就换海航，中通不行就换申通。你怎知道运营方采用的是全新的刀片式服务器？那些断网、回档、Ping值奇高的玩家反正是不信。

忆往昔峥嵘岁月，2005年12月8日，《剑侠情缘网络版Ⅱ》在商业化运营不足一月即出现严重宕机事故，并导致游戏回档40余小时。2006年6月14日早上8时25分，《魔兽世界》三区24个服务器被关闭，48小时后重新开服后，许多"职业商人"发现货物丢失，这可不是补偿经验和金钱的方式所能弥补的遗憾。不幸遭遇严重回档事故后，恐怕只有以

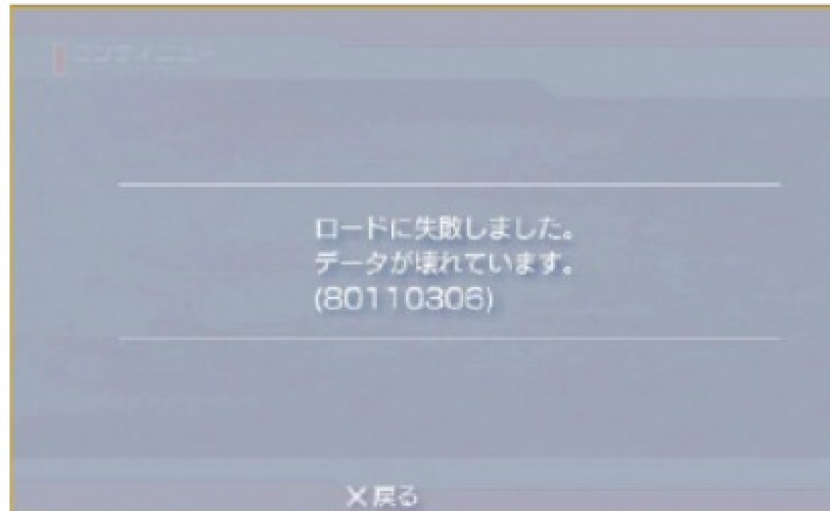


（左上图）在"孤岛惊魂"系列里玩家不必担心一无所有。只要能活下来，武器会有的，单反也会有的



（左下图）一开始就大肆展现完全体的威力，然后猛不丁地贬斥为打架都无招无式的莽夫，这种设定很讨厌啊







（右上图）见过被俘虏的，没见过这么被羞辱的

（右中图）啊！我的《最终幻想——狮子战争》啊，我的《最终幻想Ⅲ 周年纪念版》啊，我的《最终幻想——纷争》啊！这真的是最终幻想了吗？

（右下图）云存储不是存储，而是一种服务。例如在苹果iOS5操作系统和iCloud中，玩家们就可以把他们的游戏记录以及个人资料备份到苹果的在线存储服务iCloud上了……这不还是存储么？

“至少又有点卡了”来聊以自慰，不过“高玩”真的会在乎点卡么？

No.5 因为同学借玩

同学出没注意！对那些当众玩掌机的小玩家而言，“借我玩下吧”不亚于一声响亮的“Here comes a new challenger！”你难以拒绝请求，因为对方是同学；你难以预料结果，因为对方很可能不懂英文或日文提示，却“你连读个档都找不到位置是怎么可以覆盖我的档或者删档这么迅速的？”这真是个未解之谜。不明白游戏规则的同学在游戏里胡作非为后无意存档，然后就由你来承担误选分支或遗漏关键的后果；明白点存档机制的同学会说：“我没有用你的档噢”，然后将新建人物的存档覆盖你的旧档。

哪怕是知心朋友，你也是命悬君手，尤其对具备收集和解锁要素的游戏而言，《游戏王》拿全卡片，《山脊赛车》解锁全车，《斑鸠》15小时以上什么的，玩家的历练磨难都只差一步，为完九九归真之数，这第八十一难便是同学之手。

No.4 因为出资料片

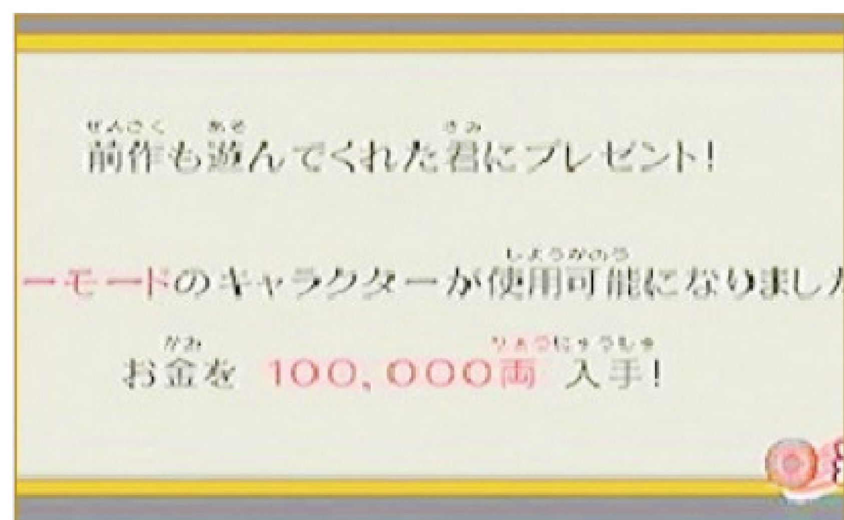
人人都爱资料片，因为在集体走向新时代后大家又站回到同一条起跑线上，先富优势荡然无存。什么“萨弗拉斯，炎魔拉格纳罗斯之手”嘛，还不如一把“巨型地铸战锤”。《魔兽世界》的设计总监Tom Chilton也说了：“我们希望玩家会去更新他们的新装备，因而我们不倾向去削弱旧的装备，而是强化新装备。”所以，资料片的装备设计始终贯彻着“更好、更靓、更强”的宗旨，迎合了新玩家多快好省的求胜心理。只有老玩家才能体会和读懂身上衣裳和手中刀枪的历史，知道它们从何而来，却未必肯让它们就此而去，他们抱残守缺的定力在相当大程度上来自于其超越实用主义的爱好和赏玩装备外形的情趣，但是“你70级穿着T3如同过去60级的人穿着玛拉顿的装备一样丢脸。”所以在经历过一个缓冲阶段后，那些旧世界的征服者依旧会筚路蓝缕地踏上新的征途。

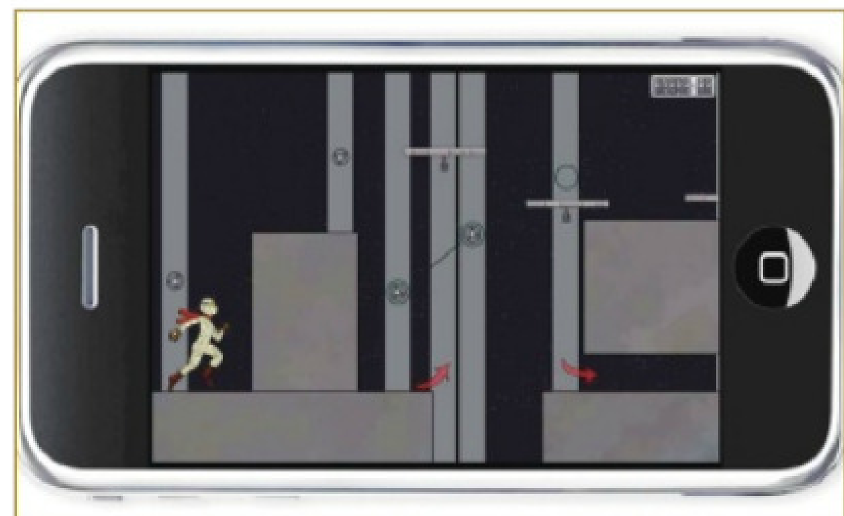
因此，设计师在装备的附注上也不能写得太绝对，总要给自己留一条后路不是？像在《猎魔人》中的神兵——+200%伤害的“阿登宜”剑到2代就沦为7-15伤害的无属性痒痒挠，但是没关系啊，它原来又没写作“阿登宜，诸界的毁灭者”。

No.3 因为遭遇盗号

乌里希·贝克提出了著名的“风险社会”说，即不管

（左上图）继承存档的功能真是让人少奋斗多少年，前提是存档保存完好，而且要注意美版日版还有不同固件版本的兼容问题
（左中图）有人说手机必将取代掌机成为主流游戏平台，笑话，由于电池问题，它连“5分钟快速充电后可播放100分钟”的Mp3都取代不了
（左下图）在借给同学玩之前，务必先教他们Overwrite、Delete、Erase、Format几个单词的含义









（右上图）这么夺人眼球的武器，一到下一个资料片就沦为纪念品了，可是，连现在的网页游戏都有装备兑换系统啊
（右下图）《猎魔人》一代的武器继承到二代就只能用到第一章的前半部分，而且掉价严重啊

Ard'aenye

Steel sword

Statistics	
Type	Steel sword
Effects	Damage + 200%
Price to buy	2500
Price to sell	500

Ard'aenye

Steel sword

Description	
Category	Common
Type	Steel sword
Effects	7 – 15
Rune slot(s)	1
Source	Imported from the original gam
Price to buy	??
Price to sell	12
Weight	5

采用何种先进的技术手段，我们恒与风险共存。你有张良计，我有登云梯，你存服务器，我能找肉鸡，在以鼠标点选虚拟键盘网游输入口令卡的验证码那阵，甚至还出现了截屏传图的木马，真是机关算尽。网游就是小社会，有财产的地方就有盗贼。盗号不像回档，它是个零和游戏（一方的收益必然意味着另一方的损失，博弈各方的收益和损失相加总和永远为“零”），因为需求催生业务。著名咨询机构易观国际认为，是第三方交易尚不成熟和现阶段法律对物权的界定不明，才致使用户盗号猖獗、赃物流通，因为这种非正当的“进货”渠道一本万利，法律成本也是相对低廉。

2009年4月，重庆首次对盗窃虚拟财产案进行宣判，判决偷盗久游币、联众币和魔兽点卡价值14万余元的张某有期徒刑10年零6个月，并处罚金人民币5万元。解恨不？但这家伙还只是盗窃点卡和金币，时间可以追回，那装备呢？如果这贼缺少职业道德，还顺手删号了呢？有近半数的玩家遭遇盗号扒衣后都伤不起地退出了江湖。人在江湖漂，还是稳定压倒一切，你看，今年7月，阳光保险就推出了一款“网络游戏运营商用户损失责任险”……

No.2 因为游戏机制

真的猛士，敢于直面《风来的西林》系列这类反人类的游戏，他们微微一笑，乐在其中，绝对不抽。要知道，在这款充满残酷美的游戏中，每次进入游戏迷宫都会改变构造，每当队伍被全灭，等级就会退回1级，所有道具全部丢失，还有什么“变成饭团”的陷阱，真的会让你刚取下的宝贝妖刀变成无法复原的大饭团。除了将气绝的玩家打回原形，如果不用模拟器，《特鲁尼克大冒险》的强制存档中根本就是让S/L大法失效。IGN对《恶魔之魂》续作《黑暗之魂》的评价是“准备再次死去活来吧……”

No.1 因为不可抗力

我们凡人抵御风险的力量是如此羸弱，以至于一场地震、洪水、冰雹、龙卷风、泥石流、暴徒骚乱、官方征用都有可能让你痛失存档乃至爱机。即使你入手《史密斯夫妇》中松下Toughbook那种军用级别的笔记本玩游戏，那也远远不是万全之策。你那双65纳米的老版Xbox 360可能随时亮起死亡之环，你那糟糕记性可能让你忘记《上古卷轴Ⅳ——湮灭》的装备存放地点，你那严禁你玩游戏的父母突然提前结束牌局回家，可能让提心吊胆偷玩游戏的你吓得直接关掉电源，你都对此无能为力，这就叫不可抗力。

无风险，不刺激，从小历练到现在的你，能经得住这样的考验再次降临么？



（左上图） 每个玩“火焰纹章”系列的玩家都会遭遇“斯巴达！”一幕，那么”路人呵，请告诉斯巴达人，我们没有存档，长眠在此“

（左下图） 在《暗黑之魂》里，任何怪物都会对你造成生命威胁，然而也正式因为真实感极强的难度，让这款游戏成为了核心玩家眼里的神作

（右上图） 你听到了美好的东西破碎的声音，不是“吧嗒”，而是“轰隆”

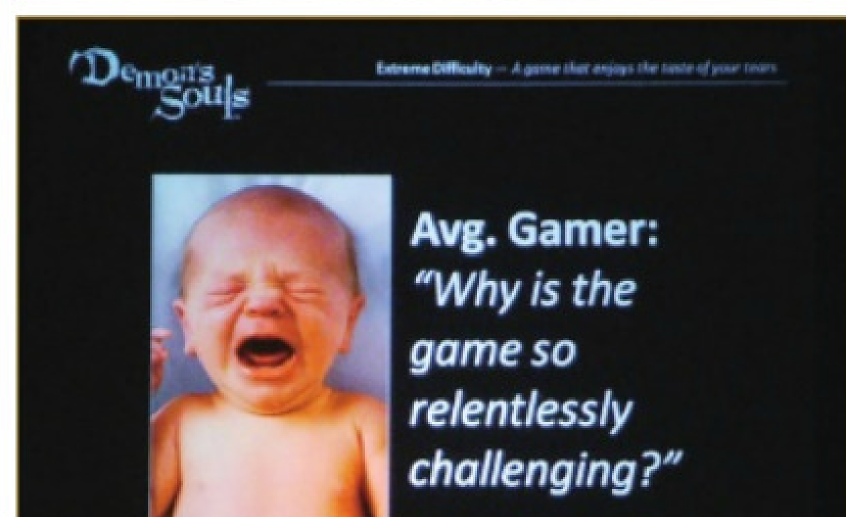
（右中图） 其实经历过《特鲁尼克大冒险》前期的上手阶段，游戏后期会以追求各种变态的死法为乐趣，装备经验什么的都已经是浮云了

（右下图） 有玩家评价道，“这是继《忍者龙剑传2》之后第二个让我说‘一个月了我还在第一关的游戏’。”









大众软件旬刊
2011年12月中 总第388期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治
朱飞 马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽
本期责编范锴
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

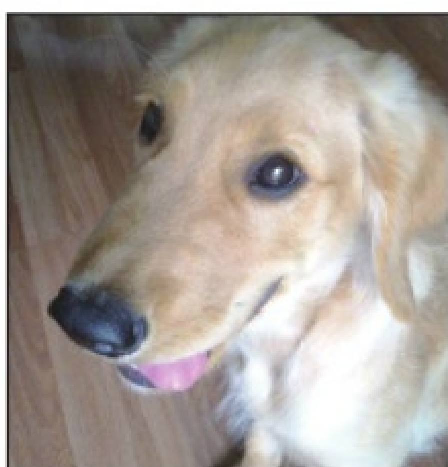
发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年12月8日
定价人民币10.00元

版权声明
凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

回首一年



在各位读者拿到这本书时，2011年已经只剩下了半个月，回首这一年不由感慨一句——时间过得好快啊！

这是个适合年终盘点的时间。这一年有许多值得期待的续作：Oracle的最爱“英雄无敌”已经出到了第六代，我最爱的“使命召唤”也出到了8，梅林粉杖和蓝星老爷放弃了过时的PES2011转投了PES2012的怀抱……续作的繁荣继续映衬出原创游戏的缺乏，如果不是移植的《黑色洛城》在11月份突然降临，想破脑袋我们也想不到还有什么更具创新精神的全新游戏。那么，你可能担心，AAA级游戏患上续集依赖症？其实也没必要，好莱坞现在不也是续集的天堂么？只要PC游戏不完全被网游和枪枪枪占领，世界就有希望……

这一年也有许多值得一提的网游，重头戏几乎都出现在年末的Gstar展会上，这里没有索尼、任天堂和微软的加盟，有的是韩国人那些“经典”网游的续曲，比如《天堂永恒》《激战2》《奇迹2》《霸王大陆2》《热血江湖2》《CABAL2》……等等等等。只要您别老跟我提“CS是抄袭CF”的，我觉得其实多玩点网游也没什么不好。

最后，请期待我们的新年新气象吧。

欢迎登录重新开张的软盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）以及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，让小编们和读者朋友们充分沟通。

浮云
sky@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



挖洞结束的
蓝星
浮云说得很对，我又开始玩“坑爹”的PES2012了……没了边路传中Bug，我正在考虑修改的重要性……



百变ID之
梅林粉杖
而我正在考虑怒删的重要性……



也在玩PES的
Oracle
真可笑，我怎么会玩足球……听说2X青年才关注足球！



灰常灰常神秘滴
落琪
你们在说什么好深奥啊，我只想说……亲爱的爸爸妈妈，我离开你们独自来北京已经3个月了。>_<

NEXT ISSUE
下期精彩
哥谭冒名英雄

《极度恐慌》的开发小组Monolith Productions带来了一款搞怪FPS游戏《哥谭冒牌英雄》，近日已经开始了Beta测试，支持4v4多人对战。你在游戏中将看到一群山寨版的蝙蝠侠与小丑们大乱斗，看起来是既搞笑又怪异。作为在PC、PSN和XBLA上发布的对战游戏，双方人马都有多样的外型选择及可以取得的武器道具





订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人： 大众软件杂志社 **收款人地址：** 北京市100143信箱103分箱 **邮编：** 100143 **汇款金额：** XXX元

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.淘宝网订阅

店铺名称： 大众软件读者俱乐部 **网店地址：** http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅

杂志社地址： 北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线： 645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人： 陈小姐 **联系电话：** 010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。





视觉之炫 · 智能之妙

第二代智能英特尔® 酷睿™ 处理器，融合核芯显卡[1]，以额外的智能科技，带动视觉感受的飞跃。开启全新的计算机体验，就在 intel.com/cn/11newcore



版权所有 © 2011，英特尔公司，所有权利受到保护，英特尔、英特尔标识、英特尔酷睿、Core Inside、英特尔，与你共创明天及英特尔，与你共创明天标识是英特尔公司在美国和其他国家（地区）的商标。
[1]并非适用于所有电脑。可能需要安装优化软件，请联系您的系统制造商，确定系统是否支持融合核芯显卡技术，如欲了解更多信息，请访问 http://www.intel.com/zh_CN/technology/visualtechnology/index.htm

邮发代号：82–726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007–0060
CN11–3751/TN